

游戏快门～新GAME介绍

轩辕剑3

除暴特警队-虹彩6号

重返克朗多

毁灭公爵：万世天尊

守护者之剑外传～无尽的宿命

三国群英传2

21款

华山论件

12款

上帝也疯狂3/心跳的回忆/江南才子唐伯虎

古墓丽影3/地狱狂想曲/升刚/异尘余生2

罗马霸主/铁路大亨2...等精彩游戏剖析

万象攻略台

江南才子唐伯虎　八美之路大公开

上帝也疯狂3　完全通关指引

盟军敢死队COMMANDOS　战术指引手册（中）

三界谕2～真爱不死　详细指引攻略-下篇

無盡の宿命

守護者之劍外傳


三十六个月的用心制作，就要开花结果，
值得您期待的古典战略巨作，终将现身！
水浒传
改编自中国四大奇书的风云作品，豪气干云、义薄云天之侠义巨擘。
在数十场华丽古典景致里，述说不朽的梁山传奇故事。
目睹逼真流畅的武打动作，体验旗舰级的超劲爆战斗！
猛“浒”即将出闸，请密切留意！
Dream Maker工作室
Z-SOFT

江南才子 唐伯虎

一位名动江南的绝世才子，为了什么委身为奴？
是为了爱情、为了功名，还是为了温柔的三笑？



八十余幅迷人的江南场景，随心所欲的玩法。独特的文武双战斗系统，身为唐伯虎的您，必须文武兼修。超强的游戏内容，搭载了“炼酒”系统、满屏华丽战斗动画以及千古不坠的绝章妙句，构成一部纵横文武、幽游爱情的跨年大作！







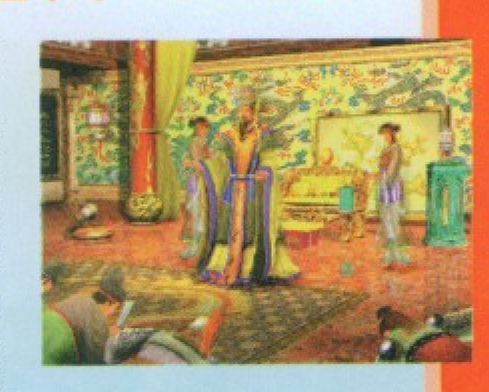




主管：中国科学技术协会
主办：中国科协报社
北京国联科技实业有限公司
本刊电子函件地址：soft_cd@263.net

专题报导 12

吞食天地四~楚汉的光辉



国产游戏最长命的历史系列《吞食天地》系列，现在正准备迈向第四代－《楚汉的光辉》：此次将以刘邦这位中国第一位平民皇帝为主角，由秦末秦二世即位后的第一年，即陈胜吴广揭竿起义，天下初动荡开始游戏。游戏将一步步带领玩者走进楚汉相争的历史，并亲眼看大汉天朝的创立。

采访热线 你我他 14

汉堂天地劫 －神魔至尊传开发秘辛

以《炎龙骑士团》系列在游戏界享有一席之地的汉堂国际，正为了他们开春大作－《天地劫－神魔至尊传》而加紧赶工，本刊将为读者探听最新情报。



3D Now! 16

使《Quake II》运行如飞

不亲身体会一下，你是无论如何也无法想象到3D Now!惊人表现的。



战栗时空 54

(Half Life)

《战栗时空》是Sierra的最新力作，已经连续两年当选E3展最佳游戏，98年更是荣获E3票选PC最佳游戏，在美国已经造成大轰动。优异的画面、出色的音效，丰富的剧情和互动的游戏环境，《战栗时空》绝对是同类型游戏的“终结者”！



本期要目

1999.2月号 总期5期



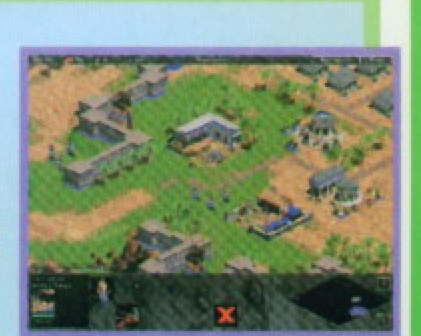
















主　　编：吴开流
社委会主任：周锡卫
总 策 划：李　刚
　　　　　张志宏
编辑部主任：李　刚
执行编辑：实　夫
　　　　　陈　默
软件责编：李旭朝
硬件责编：孙　嘉
网络责编：金　鑫
编务发行：黎冬梅

广告发行：李红雨
　　　　　彭颖霞
电脑制作：罗娇峰
　　　　　王琳琳
特约编辑：黄嘉仪
特约制作：林俊宏
特约文编：杨智钦
　　　　　王剑飞
　　　　　潘志刚
特约美编：郭丽莉
　　　　　廖素芳

编　　辑：《软件与光盘》杂志编辑部
出　　版：《软件与光盘》杂志社
地　　址：北京海淀区学院南路86号
邮　　编：100081
发行电话：（010）68335552转8256、8601
广告热线：（010）62981388
游戏服务：（010）62983157
图文制作：《软件与光盘》媒体制作
正文印刷：北京市大地印刷厂
总发行处：北京市报刊发行局
订 购 处：全国各地邮局
国外总发行：中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国际标准连续出版号：ISSN1008-097X
广告经营许可证：京海工商广字0195号
邮发代号：2-213
国外代号：M231
国内统一刊号：CN11-3941/N
定　　价：7.8元

★本刊在各地邮局（所）可破月订阅：本社常年代办邮购。



麻将大师2－实战
台湾麻将
THE CONTEST OF TAIWAN MAHJONG
强势登场
集合24位风格各异之对手与您一决胜负
台湾最佳实战麻将游戏
特别依据您的需求设计，其中包含了五游戏式，包括：休闲式，世界大赛，冒险故事，段位鉴定，以及牌局检讨不同的模式适合不同的玩法，无论您是要打发休闲时光，或是想要琢磨牌技，甚至希望享受一段有剧情的麻将冒险之旅，本游戏的多模式绝对能满足您的期望！
麻将的高手，我们给您最强悍的人工智能，大胆挑战您的牌技！
麻将的新手，我们让您循序渐进，逐步陪养您超强的实力！
排行榜
冒险故事
世界大赛
段位检定
世界大赛
密技欄
請選擇人物頭像
T-TIME
TECH&ART
光谱博硕电子科技(北京)有限公司
北京市海淀区上地东里一区4号楼607室
Tel:(010)62986586



更精美的印刷质量

全部采用铜版纸彩色印刷，精彩纷呈的电脑世界纤毫毕现。

更充实的杂志内容

新增大量栏目，每月图文内容总量为全国同类媒体之冠。

更超值的配套光盘

每月一期配套光盘内容均包含最少一个正版电脑游戏，轻轻松松地支持正版软件。

更灵活的订购选择

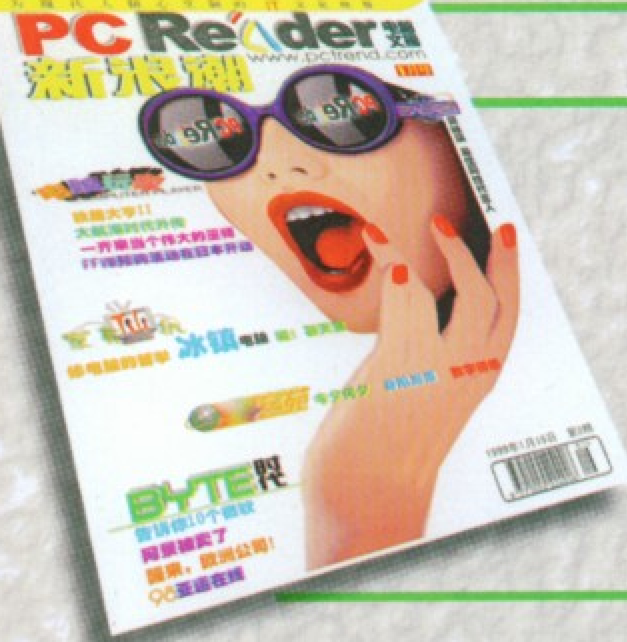
杂志主体内容进一步延伸为每月两卷《游戏猎手》、一卷《纵横 PC》和一卷《电脑文摘》，不论是游戏高手或 PC 初哥都可随心所欲，鱼与熊掌兼得。

GAME HUNTER 新浪潮 游戏猎手

www.pctrend.com

专门为电脑游戏玩家度身定造，号称比说明书更实用、华丽、有趣的超级武器。因杀伤力过于强大，可能导致失眠及内分泌失调等其它并发症。





PC Reader 电脑文摘

适用于试图在蛮横的 PC 上叱咤纵横的野心家，号称为软硬兼施的奇迹兵法手册。因内容更新过快，DIY 一派及升级狂派翻阅将导致钱包流失。



PC Times 纵横 PC

由一代侠盗楚不留香之徒以百书百报加天山雪蚕所织的互联网炼就之百宝丸，号称电脑空虚症之圣药，因间有过量幽默成份，心脏病患者忌服。

1、杂志定价 5.00 元，可单期订阅，免邮费。
2、1998 年已订阅的用户不再追加金额。
3、读者请在汇款通知附言中注明订阅的名称，订阅的期数。
4、热线咨询电话：(010)84252213 转 82



MARCH

1 MON
2 TUE
3 WED
4 THU
5 FRI
6 SAT
7 SUN
8 MON
9 TUE
10 WED
11 THU
12 FRI
13 SAT
14 SUN
15 MON
16 TUE
17 WED
18 THU
19 FRI
20 SAT
21 SUN
22 MON
23 TUE
24 WED
25 THU
26 FRI
27 SAT
28 SUN
29 MON
30 TUE
31 WED



好GAME岁末酬宾，新春特别献礼！

六GAME天下，齐夺三国！

六款三国经典巨作，一次完整登场！







三国演义贰 | 策略天王

三国群英传 | 即时策略天王

刘备传 | RPG天王







吞食天地三 | 战略RPG天王

龙腾三国 | 策略RPG天王

蜀汉英雄传 | 动作天王

全国限量2000套

劲爆价¥168元

让您春节一路发！

今年春节的新潮好礼，值得三国迷拥有！

农历年前火爆推出，详情请洽软件专卖店！



让《吞食天地四》带你从三国时期，

回到**楚汉争辉**的年代！

亲身体验一介平民手创名震古今大汉天朝的传奇故事！

即将登场









历史 玩家将扮演平民皇帝刘邦，与西楚霸王项羽一争天下。

真实 真实呈现楚汉时期战斗兵种。各兵种之间的打斗画面多达数百种，并有华丽夺目的满屏法术动画。

挚爱 峰回路转的紧凑剧情，让玩家完全体会刘邦的至情、项羽的豪情与虞姬的柔情。

计谋 大将良相竞相登场，有萧何、张良、韩信、项梁、英布。

激烈 将领单挑动画玩家必须全程参与，而不再只是一位观众。

创新 可重新编辑自己兵种的砍杀动作，发挥自己的创意在游戏中。

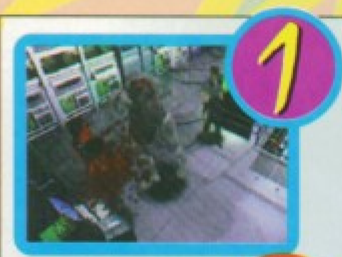




GAME 坛星势力 年度总票选

一年一度的“GAME 坛星势力”总票选正式展开，这一年来，在“华山论件”里荣获4.5颗星以上的星势力游戏高达二十二个；当然，入围即是肯定，不过这些顶尖的好游戏还是必须比比人气，看谁才是兼具口碑与人气的抢手好GAME！

只要参加票选就有机会获得大奖，动作要快喔！


1 生化危机 BIOHAZARD


2 银翼杀手 BLADE RUNNER


3 古墓丽影II TOMB RAIDER 2

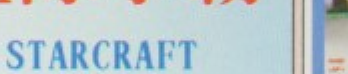

4 暗黑破坏神资料片-炼狱之火 HELL FIRE


5 世界足球联盟98 FIFA 98


6 雷神之锤2 QUAKE 2

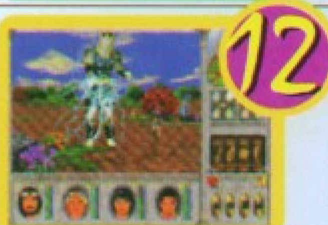

7 阿猫阿狗


8 七大王朝 SEVEN KINGDOMS



9 星际争霸 STARCRAFT


10 新世纪福音战士－钢铁的女朋友


11 世界杯98 WORLD CUP 98


12 魔法门VI MIGHT&MAGIC VI


13 风云之天下会


14 最终幻想VII FINAL FANTASY VII



15 虚幻世界 UNREAL



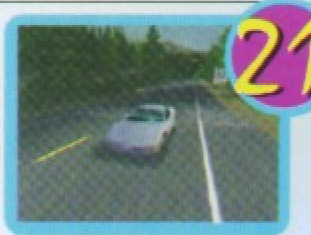
16 横扫千军之核子风暴 THE CORE ONTINGENCY

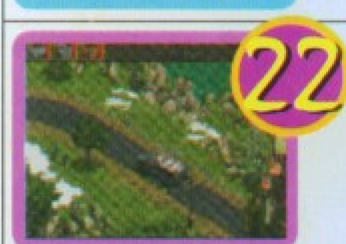

17 惊爆风火轮 REDLINE RACER


18 幻世录


19 异形追杀令 INCOMMING


20 黑暗之心 Heart of Darkness


21 极品飞车3 NEED FOR SPEED 3


22 盟军敢死队 COMMANDOS

你找到自己心目中的首选游戏了吗？

如果没有动作要快，如果已经决定好了，请利用杂志回函（复印无效）票选“年度最佳游戏”、“最佳剧情”、“最具创意”、“最佳音乐”以及“最佳画面”等五个奖项。除了可支持心目中的最爱之外，我们还会从回函中抽出数十位幸运的读者，准备送出许多神秘的超级大奖，奖品内容将会陆续公布在杂志中！

票选活动为期三个月，中奖名单将公布于：**四月份的《软件与光盘》杂志**，读者行动一定要快，因为这么好的事可不是天天有的喔！



最新排行情况

自从公布了GAME坛星势力的票选活动，读者的回函可说是如雪花般的飞来，让工作人员都快喘不过气。虽然离票选结束还有两个月，不过我们先透露一下目前的票选情况，让各位读者看看自己所拥护的游戏是否有让你满意的表现，如果没有，赶快用行动来支持你心目中的年度游戏，参加抽奖，还有机会得到奖品喔！

年度最佳游戏
风云 5972票
最终幻想7
幻世录
古墓丽影2
极品飞车3

最佳创意游戏
盟军敢死队 3785票
风云
阿猫阿狗
银翼杀手

最佳画面游戏
极品飞车3 4568票
最终幻想7
风云
古墓丽影2

最佳音乐游戏
新世纪福音战士—钢铁的女朋友 5812票
极品飞车3

最佳剧情游戏
最终幻想7 5655票
新世纪福音战士—钢铁的女朋友


千古英雄一掬泪，风沙难掩忠臣血！
大宋忠臣
一个道尽大宋忠臣岳飞的战略RPG游戏，
述说岳飞自小学艺，长大后勇夺武状元，
继而征战沙场、流名千古的英雄故事。
大宋英豪
岳飛傳
英雄豪气
看年少岳飞如何手拿沥泉枪、单挑小梁王，
又如何率领五虎将冲锋陷阵，大破拐子马；
一身英雄豪气却又如何无奈于奸臣的陷构，
而泪洒风波亭…
●游戏完整忠于战场的表现，省去繁复内政、外交指令，注重在战场上的指挥调度、厮杀布阵。
●精美人物及多变地形，交战前双方会叫阵厮杀、怒骂叫嚣，并有精致静画图述说战争的由来始末。
●大魄力人物造型，并有持枪、刀、棍等武器动作与骑马造型。
●多种计谋与术法，配合上特殊道具与武器防具，战局瞬息万变。
紅螞蟻工作室
RED ANTS STUDIO
Z-SOFT



大风起兮云飞扬，威加海内兮归故乡，
安得猛士兮守四方。






这次，玩家将扮演刘邦

国产游戏最长命的历史系列《吞食天地》系列，现在正准备迈向第四代－《楚汉的光辉》。此次将以刘邦这位中国第一位平民皇帝为主角，由秦末秦二世即位后的第一年，即陈胜吴广揭竿起义，天下动荡开始游戏。游戏将一步步带领玩者走进楚汉相争的历史，并亲眼看大汉天朝的创立。

故事以刘邦及其周围所发生的事件为主轴，除了正统的史实，众人绘声绘影有关真龙天子刘邦的一些野史，也将一并写进这个游戏之中。以角色扮演玩法为主的游戏分为十六回，每段故事都有一些主要的事情必须完成，而在每一回的事件完成，就会有更多的城池可以进入及更多事件等待解决。例如在第一回，本来在地方上没没无名的刘邦，要以痛惩地痞流氓的事件来认识萧何这名智将，由萧何推荐成为泗水亭长这个小官，再借由这些目标寻找夏侯婴、樊哙、卢绾、周勃这些将来同生共死的伙伴加入他的队伍，玩者故事中除了要替刘邦完成与吕雉（将来的吕后）终身大事，还将与楚汉相争另一位要角－项羽于战场中决一生死。

每一个回合中间，还设计了极精彩的动画连贯上下剧情，实际演出刘邦于酒馆醉后幻化成龙等神奇的传说。游戏中可看到刘邦如何于家乡沛县为主向外建立据点；如何结盟项梁、扶立义帝；如何回军彭城、挥军西向并亲自体会他幸运的先攻入咸阳、于汉中立王与整合河南、彭城攻防、回军荥阳等数场大型的战役，至于刘邦最后如何以四面楚歌之计，逼得楚国猛将项羽无颜见江东父老而于乌江自刎，如何成为天命霸主，就要看玩者怎么渡过上述的重重难关了。至于对这段历史有兴趣的玩者，将可以看到十分有名的剧情，例如有谁先入关中便为汉中王、鸿门剑宴、明修栈道暗渡陈仓、霸王别姬等情节都会出现在游戏中。




房舍内的摆设十分讲究，画工亦相当细腻。

重现中国古战场

游戏中将当时楚汉之争的古中国战场分为八个部份，玩家将在这些壮丽的场景上和项羽对峙。除了整个关卡地图上的城镇和村庄、洞穴等可以进入的地点以较小缩图表示外，整个地图非常庞大，而且每关可以行走的路线也不限定只有一条。当玩家进入城镇，画面会切换到城镇里面，从城镇进入到不同的房子，画面也会切换到房子中；不论是城外景色、城内建筑以及屋内摆设，都绘制得非常精细。而城内街上形形色色的人物不但提供玩家情报和物品，也会适时讲解一些作战时该注意的事情，并且不同人物会有不同的动作，你会看到小贩没事把背上书本打开阅读，或是年事已大的老婆婆垂背走过街坊。

游戏中共有四十座城、三十个以上的村落，另有十二个洞穴、两个河道迷宫、两座森林迷宫，并且会有许多宝物散落在各地，足以让玩家好好享受探索的成就感。对敌军大开杀戒前，玩家得先准备好自己的军队才行，除了自己手下的将军可以独当一面外，自然必须要有许多可以替玩家卖命的各式兵种，才能在这个逐鹿中原的大战中得胜。

而在城镇村落中所招募来的士兵，玩家必须替他们配上适合作战需要的各种武器，这样才能将他们训练成各式各样不同的军种；除了基本的步兵外，如果有了弓箭，就成




游戏关卡数不多，但地图可是很大的，够玩家玩上好一阵子了！

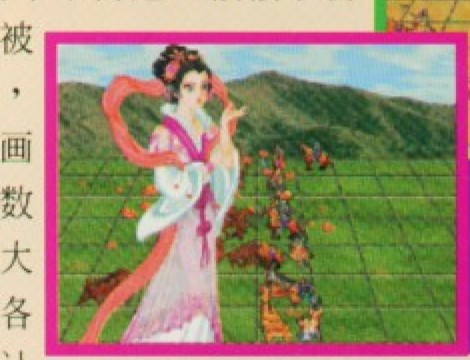
为弓兵，配上马匹就成为骑兵，有了马车，玩家的士兵便成为战车；配上弩弓的马车，强弩兵随时可以冲锋或是远距离射击；而玩家招募来的大力士可以让他们操作投石器，便成为最具破坏力的攻击兵种，您还得小心因为秦朝暴政而散落在各地的贼兵，当然在刘邦刚开始反秦的初期关卡，玩家所能购买到的兵器往往只有大刀和弓箭两种，越到后期所能购买使用的兵器便越多，自然能够上战场作战的兵种也越多。

游戏大场景拼制相当精致，不但元件丰富，整体的感觉也相当好。

各式兵种真实地呈现出楚汉的战斗兵种，不论是每种兵种之间的属性，还是游戏中玩家替军队所安排的阵型，都有互相克制的关系；战斗提供的阵型有天舞阵、一字阵、冲方阵、击闪阵、强威阵、鹤翼阵等等。从整个秦末的暴乱开始，一直到刘邦登上天子之位为止，游戏总共有十六道关卡等待玩家挑战，虽然较之同类型的游戏关卡数似乎没有那么多，不过每一关可都要玩家仔细地安排属下将军和军队，好好发挥战略才能过关，因为当玩家每占领一座城镇，便可以派遣自己的属下进驻城中担任治理官，这样玩家便能够收到这座城镇人民的税收，以扩充自己的国库；但是如此一来，担任治理官的将军便无法随时在玩家扮演的刘邦身旁一起上战场亲自杀敌斩将。而一次最多能够同时上战场的将军限制是十位，在这当中如何取舍和考量，便要靠玩家的头脑自行判断来下决策。

动感十足的战斗系统

在两军对峙的战斗画面上，玩家看到的军队和将军不再是一颗颗不会动的旗子，除了平常的行走动作外，只要各单位一被选取，进入下达指令备战状态时，立刻生龙活虎地拿出自己的看家本领，在战场上挥刀呐喊起来；下达攻击指令后，画面会切换到横向的攻击动画画面，不同的兵种有不同的战斗动画。各兵种之间互相打斗的画面多达数百种，玩家可以清楚看到弓箭兵射出弓箭、士兵忙闪躲、投石器射出的大块石头让战车损失惨重、骑兵互相冲锋向前你刺我挡，杀得好不热闹！各将军也有自己独特的招式，各种流畅绚丽的攻击防御动画在作战时的确让人觉得赏心悦目。



大型的法术动画，绝对杀得天昏地暗。

除了两军的士兵奋勇作战外，另外还有将领单挑的模式。单挑模式采互动的方式来表现，如果玩家能让将军出招时集气到最满，发挥出来的招式和威力也会更为强大，让玩家不再只是一位观众。但特别要注意的是，如果带兵的将军被打倒，则他所领导的不论何种士兵便会一哄而散，所以对战时必须好好保护自己的将军，免得强大的军队因为将军的阵亡而功亏一篑！游戏中更有华丽夺目的满屏法术动画，施法后直接在作战画面的战场上展现惊天动地的魄力，不论是“烈火烤原”－使地面产生大火，烧死敌人的士兵；“骇风暴雷”－利用强大的旋转气流，再加上中心所产生的雷爆，让敌兵大量伤亡等等，都有精彩的动画表现！

特殊的人物将领甚至有自己最特别的绝技可以施展，让游戏在战斗方面充满了不同的变数和乐趣。如果玩家属于那种只问结果、不管过程的急性子的侵略者，没问题，总攻击指令保证您和敌军所有的部队全部来场大混战，马上就可以一定天下！最特别的是在游戏中附上了一动作编辑器，可让玩家重新编辑自己兵种的砍杀动作，取代游戏原本设定，让自己的设计和创作呈现在游戏中。如果您对兵种互相砍杀的喊叫音效不满意，嘿！您也可以用录音程序录下您要的音效，让他们录出您心中想要的音效。

集天时、地利与人和的三大要素，刘邦得以登基为大汉天朝的天子，如果将这个重任交付予你，你又会如何运用手边的资源呢？让我们在游戏中见真章吧！

S&C

武将单挑的连续画面，活灵活现的动作，玩家一定会大呼过瘾的。











深入汉堂

天地劫－神魔至尊传

先睹为快

以《炎龙骑士团》系列打下江山，并在PC战略游戏界享有一席之地的汉堂国际，自从《炎龙骑士团外传－风之纹章》之后，几乎有将近一年的时间没有推出新作，然而汉堂国际内部并不如外表所看的那样平静，因为整个公司上下正为了他们的农历年大作—《天地劫－神魔至尊传》而加紧赶工，而笔者也从这个制作小组的四大头目中—程序总监罗元聪、企划总监叶明璋、美术总监王梁华及原画总监侯松得探听到最新情报。

来自仙、剑的传奇

《神魔至尊传》是《天地劫》这个系列的第一个作品，它的背景是中国古时的神怪时代，在游戏背景上可说是《天外剑圣录》(汉堂很久以前的一部作品)的前身，游戏故事发生在数千年前那个御剑术、仙术、妖法还流传于人间的年代。

自从万民的祖先皇帝打倒邪神蚩尤后，败战的蚩尤氏卒和依附他的妖魔被天帝的神力关入地界幽都，地界之民与人间对立之局就此展开。人间虽然看似回复平静，但





地界通往人间的通路并未完全封闭，于是妖魔鬼煞经常侵扰人间，遇袭死伤之事时有所闻。为了灭除这些危害世间的妖魔，养气练剑之士与通天地密仪的术士，以剑法和咒术在暗中和妖魔征战不休。

在这个仙、道、魔活跃于人间的时代，练气的剑客与掌管天地密蕴的咒法术士正邪两立。号称中原三代剑派之一的天玄门之大第子殷剑平，自小因身世孤寒而被其师收养于门下，并获传天玄门绝学。殷剑平专心一致勤练武学，一心一意想光大门楣，但是师父却不知为何原因而对他多加猜忌，甚至被逐出师门。不知何去何从的他独自步下泰山，来到襄阳城时，一场惊天动地的浩劫正等他的到来…

企划总监叶明璋表示：会选择这样的剧情当游戏的背景，是因为就中国的传说而言，神怪故事应该比武侠小说会有更大的变化性与发挥空间；但是国内目前以神怪为背景的游戏，并未将神怪故事的特点发挥出来。而《天地劫》的制作，就是希望让玩家重新体会神怪游戏的特色。

游戏的进行方式，是以SLG的方式进行关卡的战斗，玩者必须调度指挥队伍中的伙伴，上天下地驰骋于诸多奇幻无方的奇幻战场上，面对数十种千奇百怪的各式怪物并以剑术刀法、各式武技和分为六大类的各式奇幻法术克敌致胜。

进入城镇中后，游戏改以RPG方式来进行，玩者可以自由地来往于地图上的各地点，进入城镇中采买装备道具、向镇民探听消息，以获得最新的资讯。虽然游戏有主线剧情，不过并不限制玩家移动的顺序，所以本游戏的类型应该属于目前国内仍然相当热门的RSLG（角色扮演战略游戏），不过与当下国内一般RSLG最大的差别，在于侧重在RPG方面的加强，期望能让玩者同时得到两种游戏的乐趣。玩者除了奔波于各战场面对多场激战之外，还可在闲暇之时造访各地城镇，采买兵甲丹药，或从各居民处询问消息或秘密；有时甚至要得到特定的线索才能让剧情继续下去。至于如何探问出隐藏的秘密，那就要看玩者的功力了。

“本游戏与一般RSLG最大的差别，就是不采用一般的转职系统，而改采所谓的灵力系统，并且对于相性的部份特别加强”叶明璋继续详细地解释：虽然《神魔至尊传》中的人物基本属性仍是臂力、敏捷、灵力、体魄和机运五个，但除了这些表层的能力之外，每个角色都依照其“体魄”的倾向而分成“迅”、

“烈”、“神”、“魔”、“魂”五大魂力。所谓的灵力系统，就是当玩家的角色可以提升一级位阶，在魂力上有所增长时，该角色便被赋予三点魂力，用来增加“迅”、“烈”、“神”、“魔”、“魂”这五大魂力。玩家可以将他们任意分配到这五项魂力中，这些魂力的组合决定了这个角色的内在倾向，并会影响到他日后的发展，从而培养出特性完全不同的角色。魂力的高低除了会影响必杀技与特殊魔法的出现时机，也会影响到这两者的效果与抵抗值。任何一种魂力的提升都会带来好处与弱点，例如“神”性的魂力较高可以提升疗伤咒术的效果，但在面对暗黑系咒法时却会显得特别脆弱；而魂力的数值也是决定咒术获得与否的条件之一，并非一昧地提升位阶就可以学到所有的强力咒术。

为了求取战略游戏所应有的深度与内涵，《神魔至尊传》并不只是在图形表现上下功夫而已，在规则和攻守计算上也力求变化。在法术上天雷、地火、神光、妖煞等各系法术皆有其对应妖魔的生克相性，可让玩者调整的各角色内在五大灵性，更会影响人物本身的法术倾向，让整个攻守变化的组合更为丰富。

此外游戏中更有名为“紫金王鼎”的特殊品合成系统。将某些特定的奇珍异宝在紫金王鼎中炼化，便可得到无法自别处获得的法宝。在游戏中某些特别的道具也得用神鼎炼化才能得到，寻找这些法宝的配方也是玩者的工作之一。

游戏美工大剖析

相信许多玩家对《炎龙骑士团》系列中的人物原画，及颇具震撼力的满屏战斗动画效果印象深刻，而《神魔至尊传》的美术总监及原画总监也谈到了这款游戏在美工上的特色。

原画总监侯松得表示：本游戏在原画方面强化了《炎龙骑士团》的特色。在游戏的人物方面，为了让玩家可以融入剧情中，特别配合企划，在人物的表情方面做了很大的发挥，各个角色将会因为情绪而有不同的表情，不像某些游戏的人物只有固定的一号表情。本游戏的主角人物的设定原画稿即高达数百张，场景原画也有数百张；所以在本游戏推出后，会推出包含设定集、攻略本的相关周边产品。

美术总监王梁华：《神魔至尊传》在美术方面原本想延续《天外剑圣录》的风格，但是后来决定将2D场景改为3D，所以又花了一些时间重画；虽然如此，为了维持游戏的品质，我们仍然避免采用通用场景，所以玩家在游戏中大约可以看到40个左右的不同场景。不过由于这是敝公司第一次尝试用3D场景的绘制，所以花了不少时间尝试与改进。在制作的过程中，我们觉得3D场景看起来太乾净，会有点“假假的”感觉，为了让玩家看起来觉得自然一点，所以在Render完成后，还由Photoshop把它弄得“脏”一点。在战斗动画方面，虽然一般战斗仍采用2D的画面，但是在特技方面，仍然采用3D来构成。至于本游戏最大的卖点一隐藏的强力召唤法术，动画效果则类似《最终幻想7》，是由大量2D动画与3D动画搭配而成的。

在图形效果上，《神魔至尊传》虽然为了使战斗节奏能更加流畅，而不得不使用320X200的解析度，但6万余色的Hi-Color色彩模式，却





让游戏的图形有极大的突破与极佳的表现。依照剧情中各种极尽想像之能事的奇异场景，所构筑出来的华丽3D图形，将这场剑道魔的神幻之战，鲜明地呈现在玩家的眼前。从襄阳的客栈、岩窟、雾谷、古道，到地界的炎海、火山、冰河、幻界…，无一不是用3D细加描绘，种种奇景幻境，让玩者尽兴漫游在这属于中国古代的神幻世界中。

结语

“《天地劫－神魔至尊传》最大的特点，就是类似游戏机耀眼的法术效果。”程序总监罗元聪接下来说：然而在将2D地图转为3D场景的过程中，遭遇不少的问题，也改写了程序工具，因此使得游戏的进度受到延迟。这种3D模组是整个汉堂第一次的尝试，但是相信这次技术上的革新，应该可以为玩家带来全新的感受。

在设计人员热心演示游戏画面后，笔者觉得，制作人员希望透过《神魔至尊传》绵密细致的剧情与对话以及奇想神幻的世界与关卡设计，让玩者在激战之余，也能够亲身经历一段离奇曲折的精彩故事。相信整合新的程序技术、绘图表现与游戏深度的《天地劫－神魔至尊传》，会是今年春季值得玩家一试的大作。

S&C



超越！？——3D Now！

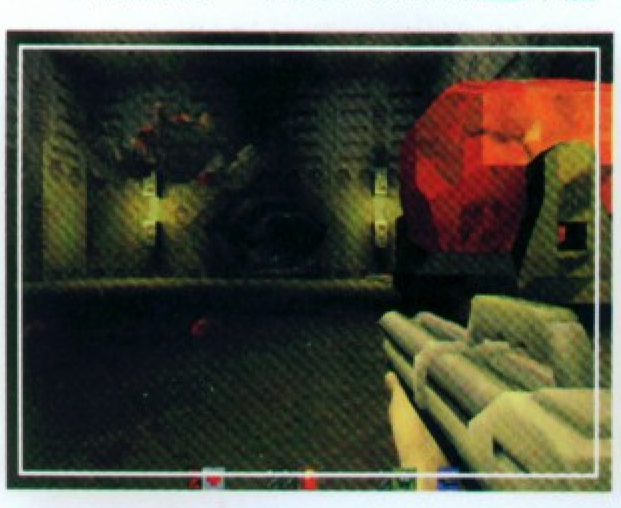
使 Quake 2 运行如飞



"运行《Quake II》……AMD-K6-2 在近期很难被超过。"引自HPC Hardware Guide (hardware Paimet.am)。"它是怎么做到的(AMD-K6-2 运行《Quake II》)？简直棒极了！"引自Boot Magazine。这便是基于含有3D Now！技术的AMD-K6-2 PC给人们所带来的惊喜。通过测试任何一个人都可以发现，单VooDoo2+AMD-K6-2 处理器超过双Voodoo2+Pentium II！惊人吧？具体的数据如下：Intel PII 300＋双Voodoo2为每秒72.4帧，AMD-K6-2 /300＋单Voodoo2为每秒77.7帧，AMD-K6-2＋双Voodoo2为每秒 80.9帧。(测试环境2D为帝盟，Viper 330，3D为帝盟Voodoo2 12MB板，64MB PC-100 SDRAM。AMD采用MVP3主板，Intel采用BX主板)你可能会问："这一切是怎么实现的呢？"我要告诉你的是："3D Now！将这一切变为了现实，完成了史无先例的超越。"

3D Now！技术是由AMD公司于去年5月份，领先业界同行提出的一个志在提高CPU浮点运算能力的增强型指令集。它由21条指令组成，可支持"单指令多数据"(SIMD)浮点运算。并且为了提高MPEG的解码能力，还提供了相应的整数运算指令，方便为"像素动作"提供补偿。3D Now！有点类似于由Intel公司所提出的MMX技术，他们都是为了增强CPU的运算能力而产生的，只不过MMX只能加强CPU的整数运算而已。(补充：AMD-K6－2处理器中还含有超标量MMX技术，可改善MMX应用程序性能)正是由于AMD-K6－2处理器含有世界上第一个3D指令集3D Now！的缘故，导致了其浮点运算能力的空前提高。例如：K6－2/333的浮点峰值为1.333 Gigaflops，PII400的浮点峰值为0.4 Gigaflops。(Gigaflops为浮点单位，数值越高代表其浮点运算能力越强)。差距之大是显而易见的，这便不难理解在《Quake II》的测试中为什么会有那样的感叹了！

但这也是有前提的，那便是你必须安装了《Quake II》为3D Now！进行过优化的补丁。现在，这样的补丁共有3个版本3.14、3.17和3.19。







你可以从AMD的网址：
http://www.amd.com/products/cpg/K623D/drivers.html，
或id公司的网址：
http//:www.idsoftware.com下载。

每个补丁中包含有四个文件：3dfxglam.dll，ref-glam.dll，ref-swam.dll和guake2.exe，其中3dfxglam.dll是一由3Dfx miniGL和Glide 2.x图形函数组成的优化包。Ref-glam.dll和ref-swam.dll则分别对《Quake II》的Open GL模式和软件模拟模式进行的优化。Quake2.exe是《Quake 2》中的核心程序。AMD也对其进行了增强，使游戏有了更杰出的表现。在这里还要提醒读者的一点是，这些补丁只支持Voodoo 2，标准Open GL IDC和软件模拟三种模式，并不支持Voodoo1，即在Voodoo1上无法应用．下面我为大家具体的介绍一下升级步骤：

1. 备份除/baseq2外的所有《Quake 2》子目录。
2. 下载一个完整的《Quake 2》升级补丁。
3. 打开解压文件，按照提示的步骤进行操作。
4. 仔细阅读3d nowq2.txt文件。
5. 恢复备份文件。
6. 开玩，爽呀！

常言道："耳听为虚，眼见为实。"不亲身体会一下，你是无论如何也无法想象到3D Now！的惊人表现的。也只有当你完成补丁升级，静下来仔细品味你的新《Quake 2》时，才能真正认识到什么才是我所指的"超越！"。

S&C



光碟快报

李大嘴/文

栏目主持人:李大嘴

最近我收到的朋友们送来的“妹儿”还真不少，让我李大嘴高兴得心花怒放。有人竟然称我为“高手”、“编辑老师”什么的，我可实在愧不敢当。你得知道不管是“老编”、“大编”、“中编”、“小编”……全都离不开这个“编”字，我们全是靠嘴吃饭的。我就怕编不过人家，才叫“李大嘴”，所以这“高手”实在是当不得。

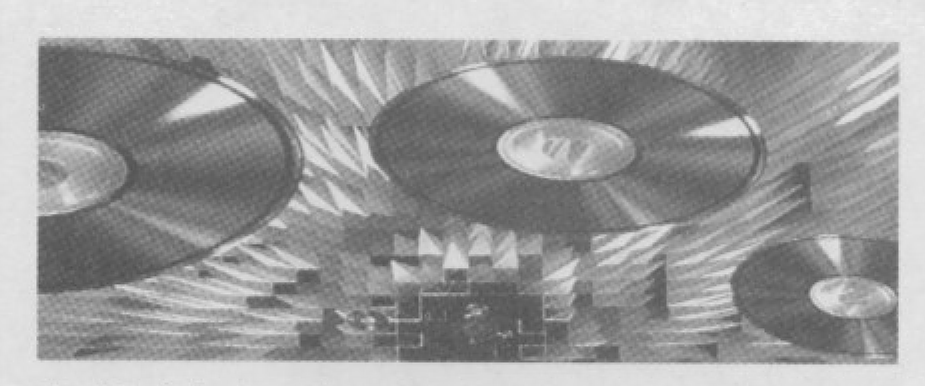
大家提的有关软件方面的问题，我会逐一给大家解答。关于“硬件”和“网络”的内容我会马上转给晨风和金鑫，由他们为大家排忧解难，省得他们俩闲得无所事事。

这次我还得登个“寻人启事”，因为这期有篇稿子《KILL98 试用记》的作者和我失去了联系，因为我的信箱被一个歹徒给破坏了(现在已经修复)!

想到了网络黑客，我的气就不打一处来，不过听说最近有黑客被依法严惩的消息。国内法律界人士正密切关注这一高新技术犯罪的问题。

不过对这种旁门左道你可不能全信——要说“人间正道”嘛，大家还是看我的“光碟快报”吧! Ω

别光说我李大嘴就会吃，其实我还是一个地地道道的游戏迷。记得上学的时候，我就曾经开了张病假条，一头钻进网吧里玩了两个星期《红色警戒》，后来我连做梦都梦见坦克大战，才算暂停了一段时期。要是让我和大家狂侃玩游戏，恐怕《软件与光盘》全年的篇幅都得让我一个人包下了。不过回想起玩游戏来，我还是最喜欢即时战略的，自



从《命令与征服》开创了即时战略游戏的新领域以来，《魔堡沙丘》、《星际争霸》等好玩的游戏精品，又成为了一个又一个推动即时战略游戏前进的动力，但没有人敢说哪一款是即时战略类的终结者。

大家看，这一款最新的《上帝也疯狂》又像春风一样，为大家送来一个魅力无穷的 3D 世界，让人心里暖融融的。《上帝也疯狂》是电子艺界(Electronic Arts)的下属牛蛙公司(BULLFROG)于去年 11 月末推出的最新力作，已在今年的 E3 大展上初露锋芒。当时它那华丽的画面和缥缈的音乐就吸引了很多参观者驻足观看。很多人都不敢相信，一部即时战略类游戏竟然会有如此震撼人心的效果。玩家将在游戏中扮演祭司的角色，你的最终梦想是成为神。因此你必须征服太阳系中的所有世界，才能够实现最终的胜利。在游戏中，你的信徒，如勇士、武士、传教士等会帮助你搞建筑、与敌人作战、膜拜石像，你本身还能够使用多达 20 余种的魔法。这些魔法可是游戏中最吸引人的地方，那磅礴的气势和逼真的效果丝毫不亚于任何一部动作类游戏。此外，游戏中还备有教学课程和百科全书，向玩家们精略地介绍了游戏的操控和游戏中各单位的作用。本游戏的 DEMO 版已经可以在牛蛙的主页或 DOWNLOAD.COM 上下载。

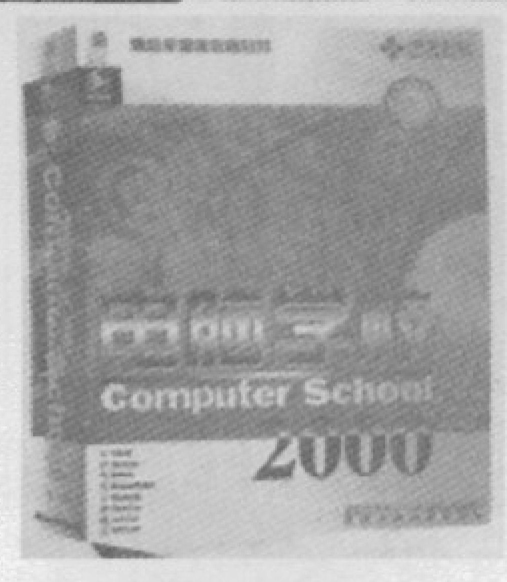
另外还有一个好消息报











告给大家,《电脑报配套光盘"游戏世界"第4期》已经上市了,这套光盘中汇集了不少好玩的游戏,还赠送新型角色扮演和冒险型游戏《冒险大陆》,两张 CD,才卖 28 块钱,就算你什么时候玩腻了,拿它当个镜子照,也不算是很亏吧?

最近我有位朋友刚买了台电脑,请我教他,我一天到晚忙得四脚朝天,哪有时间教他。于是我就向他推荐了几个最新出的教学软件:一个是博彦科技出的《电脑学校 2000》,它采用最新动画技术,可以与应用软件同时运行,边学边练,并且由几个著名的演员出演情景剧,声情并茂,4 张 CD,128 元;另一个是洪恩软件出的《开天辟地学电脑》,它分为"入门篇"、"应用篇"、"知识篇"三个部分,介绍了 DOS、WINDOWS、OFFICE 和 FoxPro 等软件和使用方法,很值得大家去学习。这位朋友按我说的学了一个星期,进步特别快——要不是露了点小马脚,差点儿被微软聘去当工程师。

春节一过,大家又得忙着学习了。考高中的、考大学的、考英语的……一定忙得团团转,是不是也想过利用电脑帮助你复习功课?市场上流行的教学软件可真是不少,我只给大家介绍几个最新的,只当是作个参考,可别让我落个误人子弟的嫌疑。

树人软件把小学、初中、高中三套不同的教学软件作为今年新年的献礼,每套售价 198 元;鹏达软件推出了一整套教学光盘,包括成人教育、初中、高中共 6 个套装,每套都卖 99 元;启明星最近出了一套电脑/CD 机两用光盘——《英语手册》,包括同步教材和听力训练,售价 30 元。

Adobe 公司于日前推出了 Adobe Photo Deluxe(这个词我不会念)3.0 中文家庭版"相片妙手",这是 Adobe 公司针对家庭用户开发的中文版相片编辑软件。"相片妙手"是采用 Adobe 的先进技术,以著名的专业图形图像设计软件—— PhotoShop 为基础设计的,并特别设计了简单的辅助工具,引导用户从软盘、CD-ROM、数码相机或 Internet 输入相片,进行简单的修饰,使家庭用户尽享美化影像的乐趣。在使用过程中,用户可随时通过 Adobe 公司的网址 http://www.adobe.com 免费下载各种最新功能及各种影像。该软件的零售价为 298 元,由北京希望电脑公司唯一总代理。



说到希望电脑公司,的确是计算机图形方面的专家。最近他们又推出了两款教学软件:

《计算机知识全面速成》是一套自学电脑的教学软件,它包含了计算机系统基础知识、MS-DOS 基础知识、UCDOS6.0 基础知识(含有各种输入方法介绍)、WINDOWS 基础知识、工具软件基础知识、计算机故障与维修全部采用动画演示,适于自学、课堂演示,培训班、初学者、儿童皆可使用。对于参加全国计算机等级考试和劳动部职业技能等级考试的考生来说,更是难得的良师与益友。

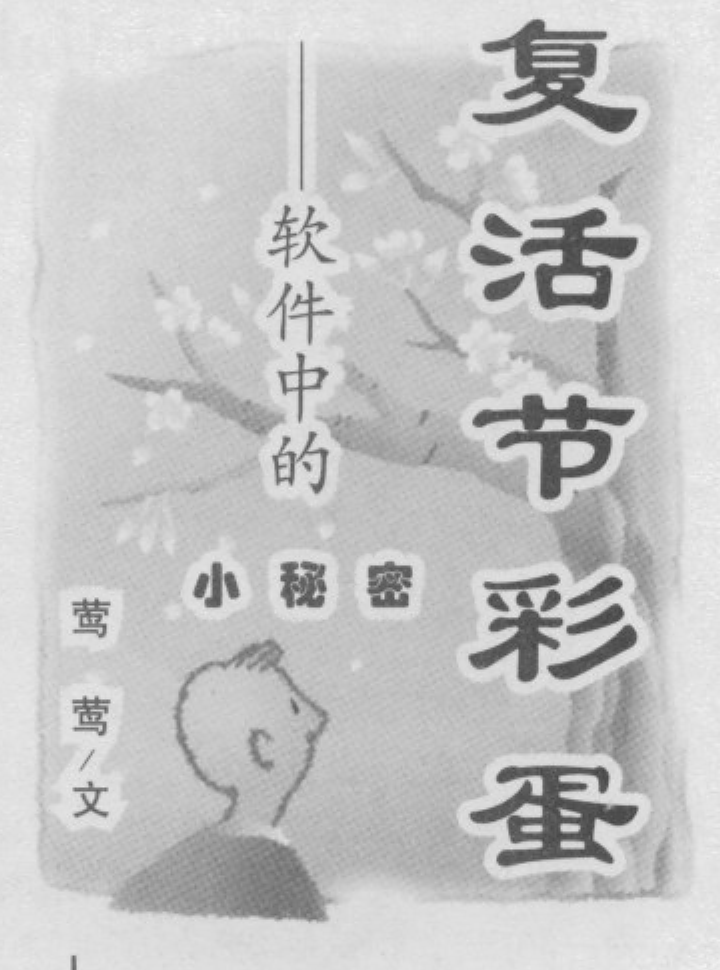
另外一套是《广告创意与三维动画》,这套光盘皆为三维动画运用实例,并对每一实例进行了详细讲解,包括每一实例中三维动画特殊效果及其 3DS Studio 的具体使用方法。特别赠送经典模型及广告、建筑效果等专用贴图材质。

跟大家侃了这么半天,还有些不要钱的东西更应该告诉大家。"环球使者"系列软件,包含了英汉辅助阅读系统、中日文输入平台、多国语电子词典,功能十分强大,真正让我们高兴的还是它是一个免费试用的软件,不过你可一定要在 3 月 1 日以前到 http://www.hciislft.com 去下载。



春节到来之际,正是软件争相降价的好时机,厂商也想早点卖完了货回去过年,所以莫要心慈手软,大胆杀价。最后祝大家过个好年,买到称心的软件。Ω





复活节彩蛋——软件中的小秘密

莺莺/文

复活节彩蛋 (Easter Egg) 原是西方国家复活节的一种过节习俗。人们在复活节当日，都会互赠装饰过的彩蛋，象征新生之意。后来有人开始用巧克力或其他材质做成蛋状，然后内藏一些小礼物，受赠者并不知道内有玄机，发现之后每生兴奋之情。此后复活节彩蛋又有“意外的惊喜”或“内有玄机”的意味。

在电脑软件世界中，许多软件工程师在编辑软件时，会在软件的隐秘地方加入一些自娱娱人的小把戏。我在读书的过程中逐渐收集了一些，介绍给大家，供大家参考。不过希望大家不要以太严肃的心情去对待，试不出来不要太计较，也许是软件的版本不合适，或是硬件的搭配有些出入，千万不要为了这些难缠的“复活节彩蛋”而废寝忘食、坐立不安喔！

Word 97

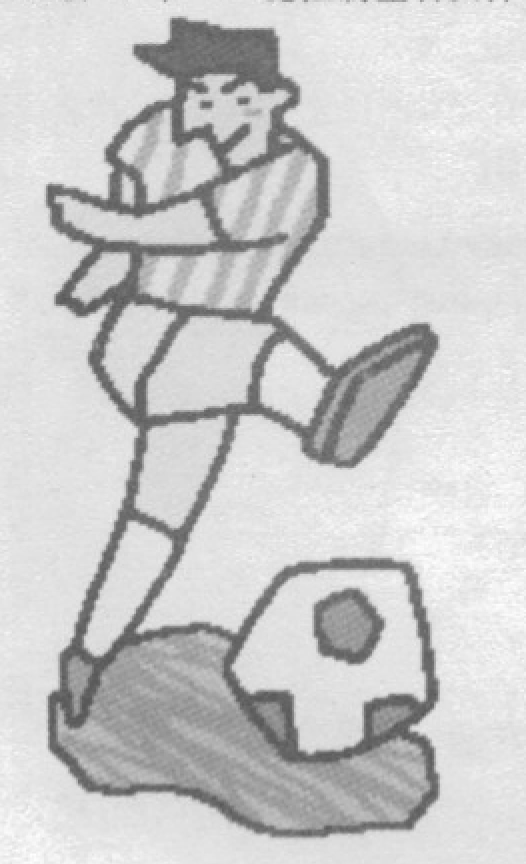
1. 新建一个 Word 文件，输入“Blue”,注意“B”要大写,其余小写；

2. 选定这个英文字，然后选择“蓝色”及“粗体”的文字格式；

3. 将光标置于单词之后，按一下空格键；

4. 在工具栏“帮助”菜单内选择“关于 Microsoft Word”，按着 Ctrl + Shift 两键，用鼠标击一下左上角的 Word 标志图像,一个简单的弹子台游戏出现了；

5. 以“Z”和“M”键控制左右反弹杆,它会自动补球,退出按 Esc 键。



Excel 97

1. 打开一个新的空白试算表文件；

2. 按 F5 键，在对话框内输入“X97: L97”,然后按 Enter 键；

3. 再按一下 Tab 键；

4. 按着 Ctrl + Shift 两键不放，用鼠标按工具栏上的“图表向导”按钮；

5. 屏幕变暗，一个 3D 模拟飞行环境出现，可用鼠标控制前后左右移动；

6. 你可以试着在地面找一个刻着软件开发人员的“功碑牌”。退出按 Esc 键。

Powerpoint 97

1. 在工具栏“帮助”菜单内选择“关于 Microsoft Powerpoint”；

2. 按下 Powerpoint 标志，就会出现有趣的动画；

3. 旧版的 Powerpoint 95 中也有。

Office 97 快捷工具栏

1. 按下 Office 97 快捷工具栏最顶端的 Office 97 图标,选择“关于 Microsoft Office”；

2. 按着 Ctrl + Alt + Shift 三键不放，再双击左上角的拼图，看到了什么现象？

Outlook

1. 新增一个“联络人”,在名字一栏中输入“Ren Hoek”,注意大小写；

2. 选取这个联络人,按下“帮助”菜单内的“关于 Outlook”；

3. 同时按着 Ctrl + Alt + Shift 三键，鼠标按下确定，Outlook 开发小组成员的名单就会出现。

PWindows 95

1. 在桌面空白处按下鼠标右键，选择“新建文件夹”；

2. 把这个文件夹命名为“Net Folder”,按一下“Enter”键；

3. 按 F2 功能键，把这个文件夹改名为“and now, the moment you' ve all been waiting for”，然后按“Enter”键；

4. 再按 F2 功能键，把这个文件夹改名为“we proudly present for your viewing pleasure”,再按“Enter”键；

5. 最后一次按 F2 功能键，把这个文件夹改名为“The Microsoft Windows 95 Product Team!”,按“Enter”键后打开这个文件夹，一段动画便会出现。

Eudora

1. 这是个电子邮件客户端软件，选择“Help”内的“About Eudora”；

2. 选择“More Credits”，再按着 Ctrl 键不放,发生了什么？

Windows 3. 1

1. 在“程式管理员”的“说明”项里，选“关于 Program Manager”，出现一个对话框；

2. 按下 Ctrl + Shift 不放，然后用鼠标在 Windows 标志上双击；

3. 按下“确定”关掉对话框；

4. 重复第一步，再次开启对话框；

5. 重复第二步，Windows 的标志就有些不一样了，再重复以上步骤，会发现花样更多，连比尔·盖兹的大名都出现了！Ω




做简历 PageMaker 更强



曾强 文

临近毕业，无论你是被逼无奈，心里满是不情愿地走出校门，还是踌躇满志，准备开创自己锦绣前程而积极入世，在人才市场上，你一定会感到人才竞争的激烈。

对一位应聘者来说，他是劳动力商品，而他手中的简历就是最主要的广告宣传品。

要制作一份自己满意的简历，在脑子里有一个好的形式是不够的，因为一些软件操作上的问题会使你脑子里的想法变不成现实，或者当你完成烦琐的设计之后，你会发现要想修改其内容会更加烦琐。

通常，人们设计简历都是用 WORD 来做的，其实 WORD 在这方面真的不太好用。比如：

Experience：

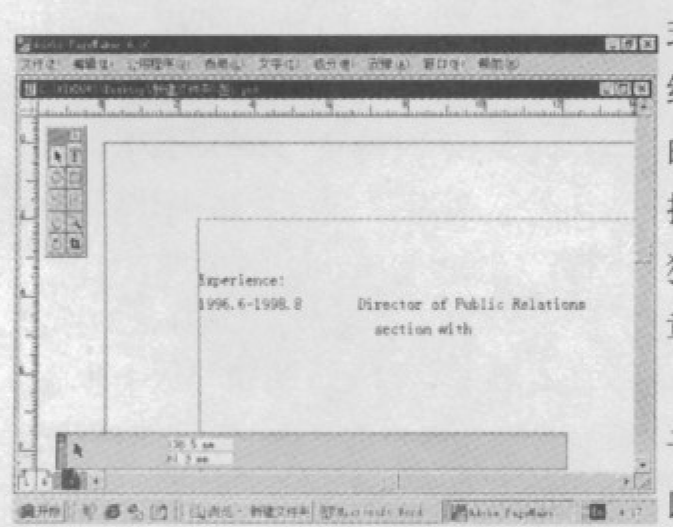
1996. 6－1998. 8 Director of Public Rel－ China Import and ations section with Export Company

在 WORD 里是这样操作的：

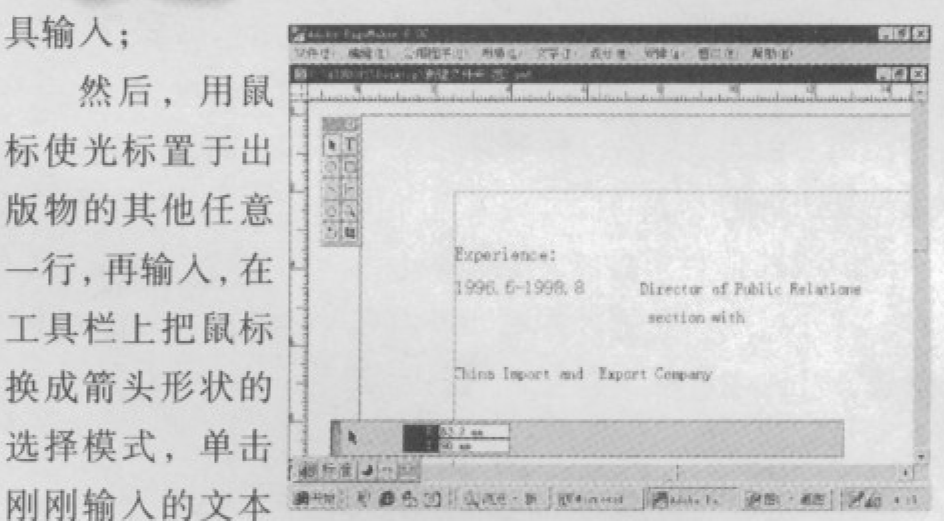
第一行：Experience：第二行：Director of Public Rel－China Import ；第三行：ations section with Export Company。

要是把它们写成一行，就是：1996. 6－1998. 8 Director of Public Relat－ China Import and ations section with Export Company。所以，在编排版面的时候根本不合语言的逻辑性，要想在这样的文本里进行修改，复杂性也可想而知了。

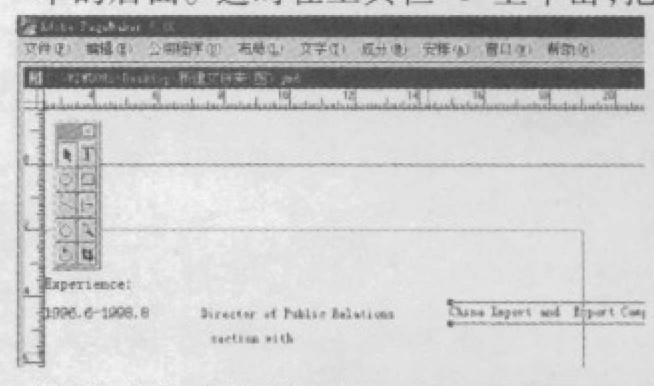
如果使用 PageMaker 来做简历就容易多了，因为 PageMaker 引入了文本块操作。当置入文字后，用户可调整文本块的大小、形状或位置而不影响文章中文字的顺序或其格式。另外，用户可结合不同文章中的文本块或把连接文字分隔成单独的文本块和文章。

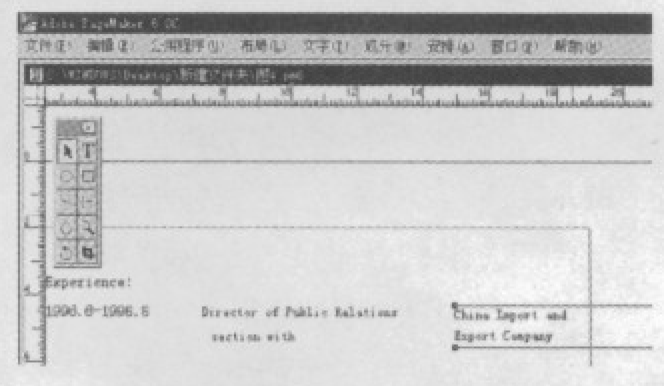


就上面的例子来说，我们可以先使用文本工具输入；



然后，用鼠标使光标置于出版物的其他任意一行，再输入，在工具栏上把鼠标换成箭头形状的选择模式，单击刚刚输入的文本即 China Import and Export Company，然后按住鼠标按钮．当箭头变为一个四向箭头时，拖移文本块到第一次输入文本的后面。这时在工具栏‘T’上单击，把光标置于适当的位置（如 and 后）按一下回车就完成了。这些操作其实只是在操作两个文本块而已，修改的时候也只需对这两个文本块分别进行修改就可以了。





下面我们一起来完成一个简单的例子来体会一下 PageMaker 的优越性——简单实用。

1）单击“文件”菜单

2）单击“新建”，出现一个对话框，单击“确定”

3）单击工具栏上的矩形，鼠标变成十字型，拖动鼠标画出矩形

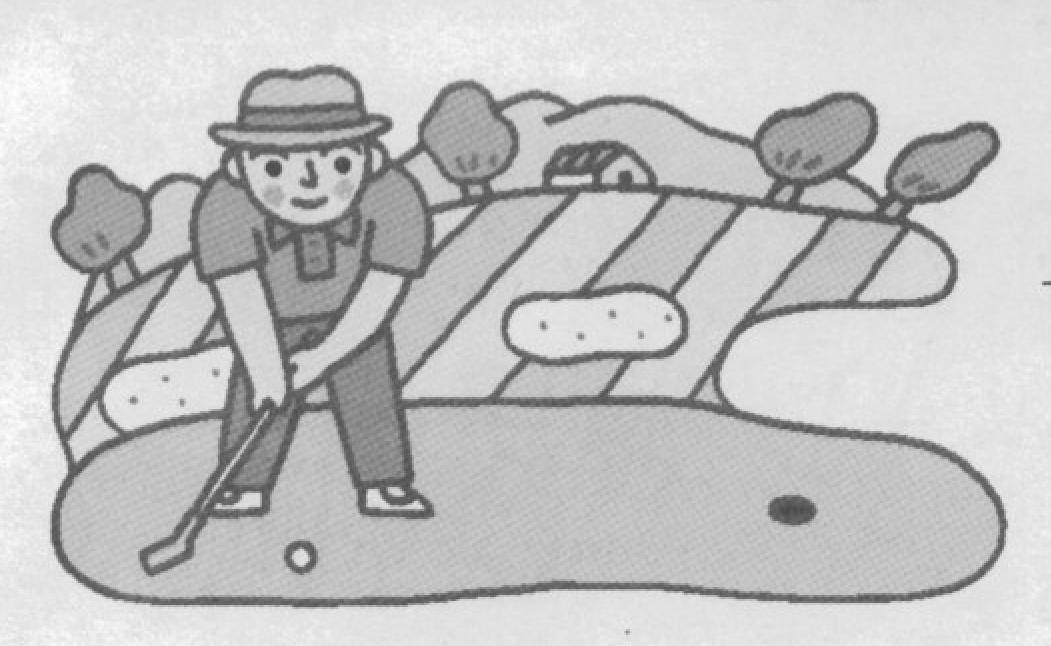
4）单击工具栏上带有横竖线的图标，可画出横平竖直的线，画出自己想象中的格式

5）在画好的框中输入文本

6）进行调整（看看文本的位置是否合适，横竖线的交叉点是否严丝合缝）Ω







KILL98 试用记

天津 田 阳/文

最近俺的“大奔”(P2CPU/WIN98RC4)出了点毛病,启动俺最爱玩的 UNREAL 和 NIGHTMARE CREATURES 居然死机,俺也就自然而然地想到是犯了病(毒),祭出“威阿威”(VRV V22.D)一查,10000 多个文件中竟有 300 多个文件感染了 CIH 病毒,俺头一次见识感染这么快的病毒,害得俺很是害怕。对付这些病毒恶棍俺只有一个字——杀,命令一下,“威阿威”立刻滴滴嗒嗒(动静还挺大)地和病毒搏斗起来,不一会就得胜还朝,从此天下太平。“威阿威”好是好,就是不能查杀藏身在压缩文件中的 CIH 病毒,这不能不说是一个遗憾,也成了俺的一块心病。

好不容易买到了能查杀压缩文件中的 CIH 病毒的“老 K”(KILL98 试用版 INFOCD NO.12),就让俺先试试“老 K”的身手。拿出毒种 CD 让“老 K”查查,不一会报告有 5 个压缩文件藏有 CIH 病毒,旗开得胜。再让“老 K”给俺那 10000 多口子瞧瞧病,刚瞧上病“老 K”就拉响了警笛(声音很逼真,俺开始还以为俺家门口的银行让人给劫了),接着“老 K”一口气报出近 300 多个病号,都得的是一个毛病——“WIN95.CIH”病毒,这还了得,“威阿威”岂不成了聋子耳朵——摆设。不过依俺的经验,情况也许没有那么糟,试着叫出几个病号,让他们活动活动(运行),一切正常,再让“老 K”瞧瞧,也没发现新增的病号,这表明被“威阿威”处理过的病毒已经没有活性了。看样子“老 K”对 CIH 病毒很敏感,即使 CIH 被“威阿威”毙了,“老 K”也能找到“尸体”。升级“威阿威”至 V22.E,“威阿威”对 CIH 查杀彻底多了,不仅杀掉了 CIH,而且打扫了战场,连挑剔的“老 K”也没啥意见(不报警了)。

近来“老 K”总是闹着要升级,俺也就顺着它上它的娘家(HTTP://WWW.KILL.COM.CN)看看,管他有用没用载回两个升级文件 UPKILL3X.EXE(FOR WIN3X 1.32M)UPKILL415.EXE(FOR WIN95/98 2.13M),娘家人都是大块头,下载这两个文件花了俺一个多小时,人民币 1×元。按“老 K”娘家给的升级说明运行自动升级文件 UPKILL415.EXE,刚进安装界面就报错“KILL98 不能安装在这台计算机上”,试了几次都没成功。难道“老 K”真的因为出身不好(试用版)要耽误了前程(升级),念“老 K”劳苦功高俺就再给它一次机会,将 UPKILL3X.EXE 文件拷入“老 K”所在目录,RUN 一下,按提示 OVERWRITE 几个文件就得了。打开“老 K”进入帮助/关于 KILL,显示版本信息:版本 5.0/编译版本067/引擎版本 4.12(98-08-20)/病毒特征清单版本 4.14(98-10-15),升级成功,“老 K”前程可待。尽管没能升级杀毒引擎,但是靠升级病毒特征库,相信能让“老 K”应付绝大多数病毒。哎呀!俺的嗓门是不是大了点,要是让冠群金辰(“老 K”它娘)听见,岂不是又要耽误“老 K”的前程了。

有趣的是,小“老 K”(病毒特征库 4.14)对大“老 K”(病毒特征库 4.12)处理(查杀)过的“威阿威”V22.D 扔下的 CIH 尸首有意见,它认为那是“NOT A VIRUS-WIN95.CIH RESTS”病毒,而大“老 K”则对小“老 K”的一切处置均无异议,升级“威阿威”至 V22.E 后,大、小“老 K”对“威阿威”的处置都没有异议。所以在俺看来经常升级您的杀毒软件还是有必要的。

最后,俺还得给您提个醒,如果您也养了一只“老 K”,最好关上门偷偷地试,可别到处张扬,穷人家养个孩子不容易,望子成龙更不易。切记!切记!

(注:本文作者请速与我联系

——李大嘴)

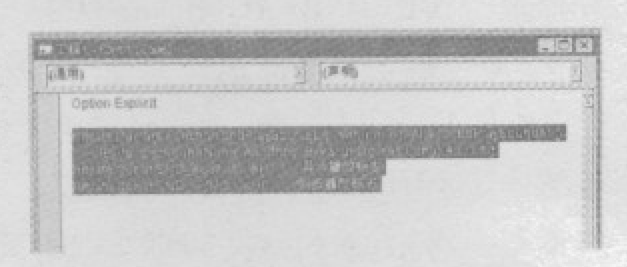






用 API 函数播放 WAV 声音文件

李 焱/文



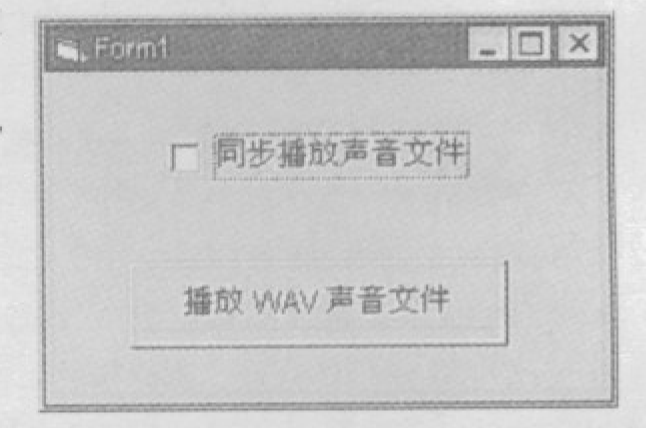
你想用自己的程序播放 WAV 声音文件吗？不用很费力。当你看了下面这个短小的程序后，你会发现用 API 这个系统函数完成这个任务的确很简便。怎么样，我们现在就开始吧？

步骤：

1. 创建一个新的工程。

2. 双击 Form1 的窗体，在代码窗口的（通用）区的（声明）段内输入或用 API View 粘贴以下语句：

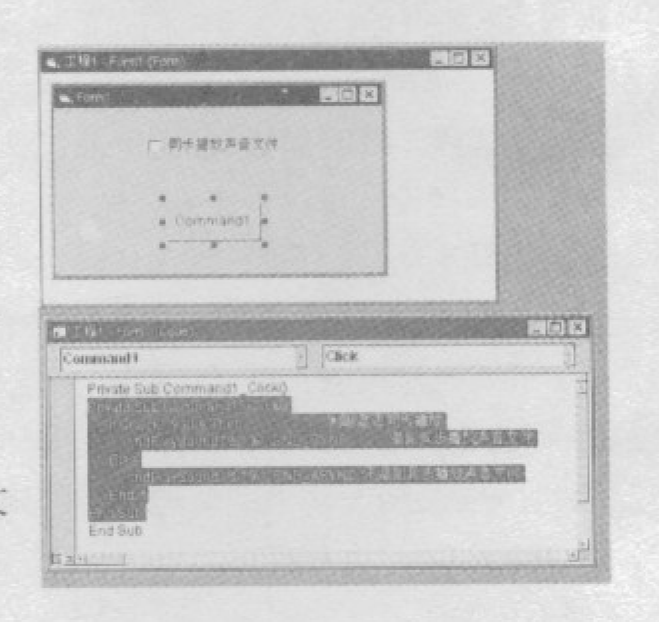
```
Private Declare Function snd Play Sound Lib “winmm. dll” Alias “snd Play SoundA”
        (ByVal lpsz Sound Name As String, ByVal u Flags As Long) As Long
Private Const SND_ ASYNC  =  & H1        '异步播放标志
Private Const SND_ SYNC  =  & H0         '同步播放标志
```



3. 在窗体上安放一个 CheckBox 控件，将 Caption 属性设置为：同步播放声音文件。

4. 在窗体上安放一个 COMMANDBUTTON 控件，双击该控件，在代码窗口 COMMAND1 区的 CLICK 段内输入以下程序：

```
Private Sub Command1_ Click()
    If Check1. Value Then                '判断是否同步播放
        snd Play Sound “% 1% ”, SND_SYNC        '是则同步播放声音文件
    Else
        snd Play Sound “% 1% ”, SND_ ASYNC '不是则异步播放声音文件
    End If
End Sub
```

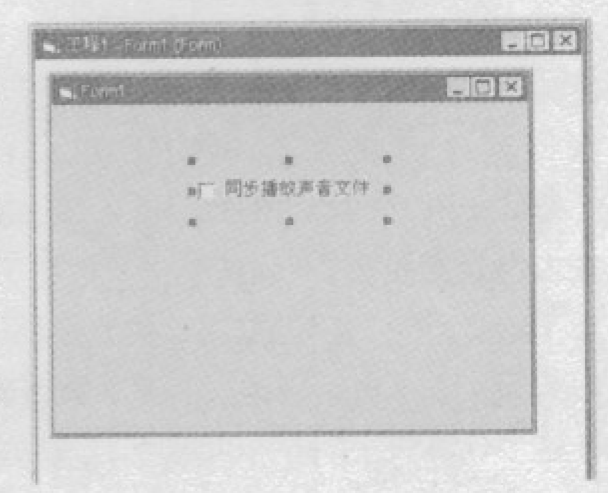


在此我要提醒你注意：将程序中的第一个参数“% 1%”改为你要播放的声音文件名，要求包括文件路径。

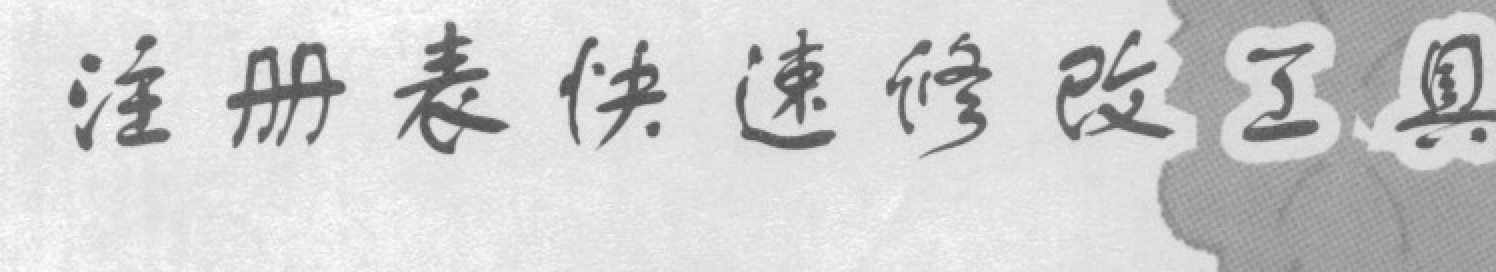
5. 运行程序试试，怎么样，听到了吗？

程序讲解：

API 函数 snd Play Sound 是一个播放 WAV 文件的函数，它虽然不能控制详细的文件播放参数，如采样率，声音波段等，但它使用起来简洁方便，适用于要求不高的程序环境。它的第一个参数为文件名称，要求给出文件完整的路径名，第二个参数为播放类型，我们采用 SND_ ASYNC（异步播放）和 SND_SYNC（同步播放）两个标志。同步播放在你播放声音的时候系统被挂起，不会响应你的操作，对于时间很长的声音文件我们不建议使用此标志。异步播放可以在后台播放你的声音文件，不会影响你的其他操作。Ω







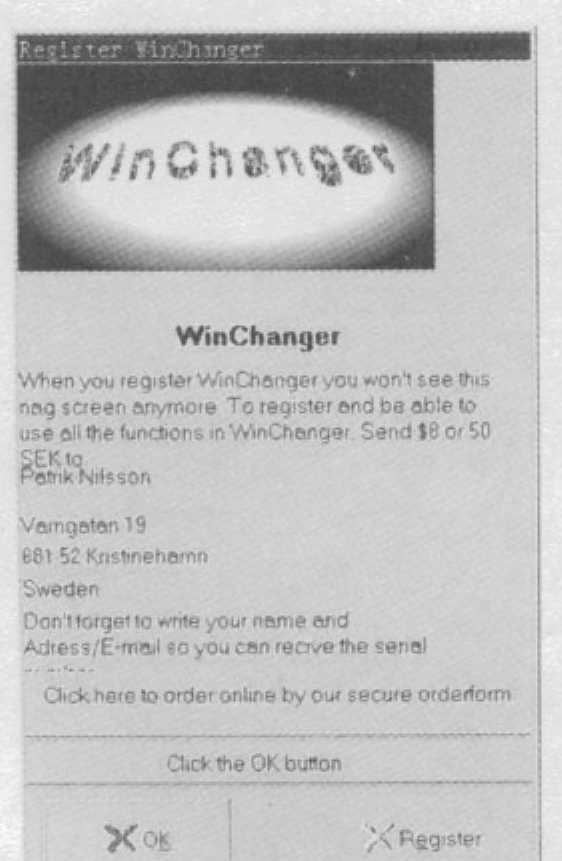
注册表快速修改工具

——WinChanger 3.0

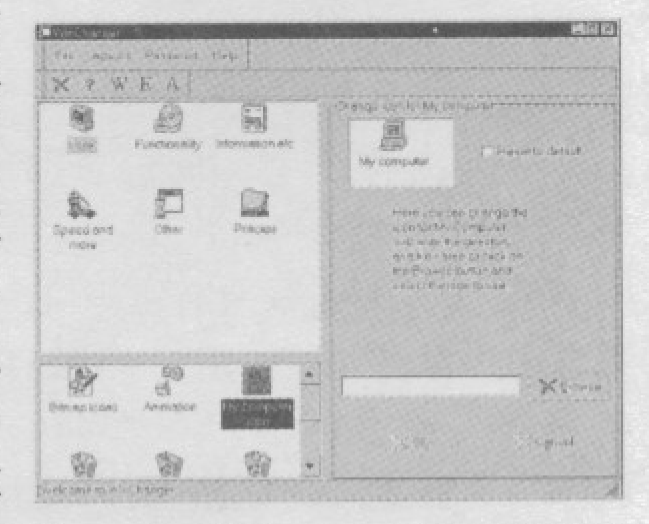
回 雷/文

传说 WIN95 的注册表就是“阎王爷的生死簿”，要是随便瞎改就是犯了大忌，轻则降低系统性能，重则把你的宝贝 WINDOWS 送上西天。其实一切的传闻都是不可信，若要弄个究竟，非得自己尝试一下。我们可以通过 Windows 95 的 RegEdit 程序来修改，不过过程比较复杂。市场上有不少专业都可以用来修改注册表，这次我就想为大家介绍一个。

WinChanger 是专门用于修改 Windows 95 注册表的共享软件。虽说该程序是专门为 Windows 95 设计的，但是在 Windows NT 平台上也能够使用。去年 5 月 11 日，WinChanger 的版本已经升级到 3.0。可以到 download. com 站点主页，利用其搜索功能以 winchanger 为主题词搜索到其下载链接，大小为 726kB。



安装后，启动 WinChanger 可打开初始工作窗口。我将会看到初始窗口分为左、右两个部分，左窗为显示选择窗口，右窗为修改实施窗口。左窗又分为上下两个部分，左窗上部是分类图标窗口，显示的是 Look(外观)、Functionality(功能)、Information(信息)、Speed(速度) 6 个图标，这是 WinChanger 可以修改的内容。左窗的下部分是项目窗口，显示的是上面每个大类中包含的具体修改项目的图标。如果你用鼠标左键双击左窗上部窗口中的 Look 图标，就会在下面的窗口中显示出对应的具体项目：Bitmap Icons(位图图标)、Animation(动画)、My Computer Icon(“我的计算机”的图标) 以及 Recycle Bin' s Icon(“回收站”的图标) 等 6 个可修改的项目。

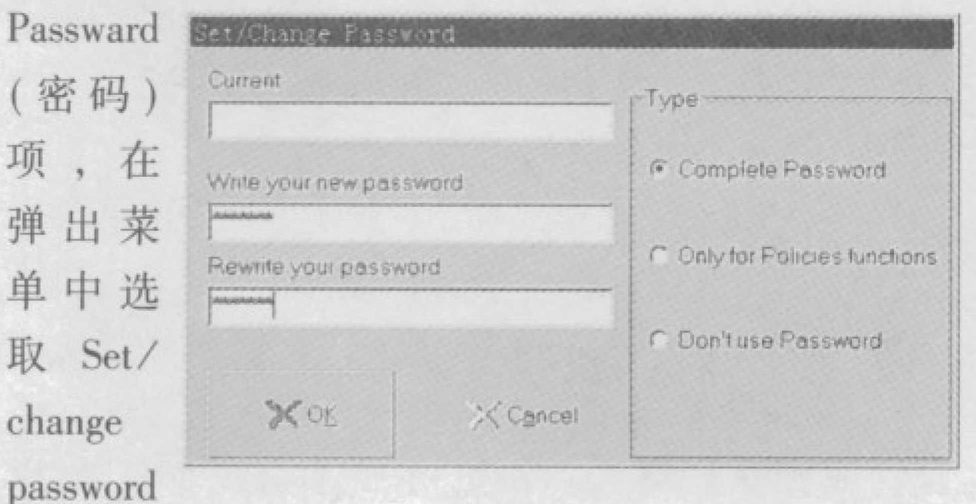


比如说，你觉得桌面上“我的电脑”这个图标太单调了，实在想换一个，那么你就可以双击项目窗口中的 My Computer Icons，在右侧的修改窗口中，有一个长条框，在其中输入图标文件的路径名，或者单击 Browse(浏览) 按钮打开浏览窗口，找到相应的图标文件后双击，再单击修改窗口中的 OK 按钮即可。用同样的办法，可以为“回收站”换上一幅新面孔，其“装载”和“清空”状态可以使用不同的图标。用户可以安装一些专用的图标文件，这就会使你的桌面耳目一新了。

我们在用光盘安装 Windows 95 时，往往会遇

到日后要添加程序情况，这就需要将光盘放入CD-ROM中。如果手头上没有Windows的安装盘，你也许忙得又是打电话又是发Email求救，弄得焦头烂额；即便有安装盘也是放来放去的相当麻烦。现在只要你的硬盘足够大，你就可以现在将所有的光盘文件拷贝到硬盘上，而后修改Windows 95使其将安装目录指向存放相应文件的目录，这样再添加程序时，Windows 95的安装程序将自动从硬盘上读取需要的文件了。操作很简单：双击大类窗口中的Other，而后双击项目窗口中的Setup Path，在打开的修改窗口中，将Path区域的路径修改为你的Win95安装文件的路径（比如c:\Win95Setup）即可。这个功能对于借用别人的Windows 95光盘的用户来说是最实惠的了。

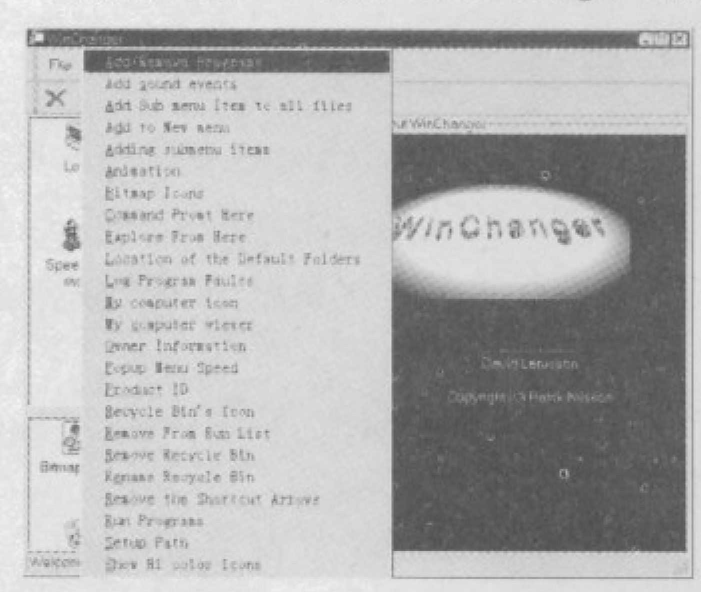
人人拥有了WinChanger都可以对Windows 95的注册表大改特改一番，这岂不就乱了套了？不用急，WinChanger具有密码保护功能，可以保证只有用户自己能够使用它来进行修改，而不知道密码的人就改不成。单击初始窗口菜单中的Passward（密码）项，在弹出菜单中选取Set/change password指令将打开密码设置窗口。



在Write your new password（输入你的新密码）区域输入密码（注意密码是区分大小写的），在Rewrite your password（再次输入你的密码）区域重复确认一次，然后在窗口右边的Complete Password（完全密码保护）和Only for policies functions（仅对规则功能进行密码保护）两个复选项目中选定一项，最后单击OK按钮，屏幕弹出一个窗口提示The password is now set（现在密码已经设置），单击提示窗口中的OK按钮结束密码设置。以后再启动Winchanger时或者修改规则时，必须输入密码才行，所以千万不要忘记哟！

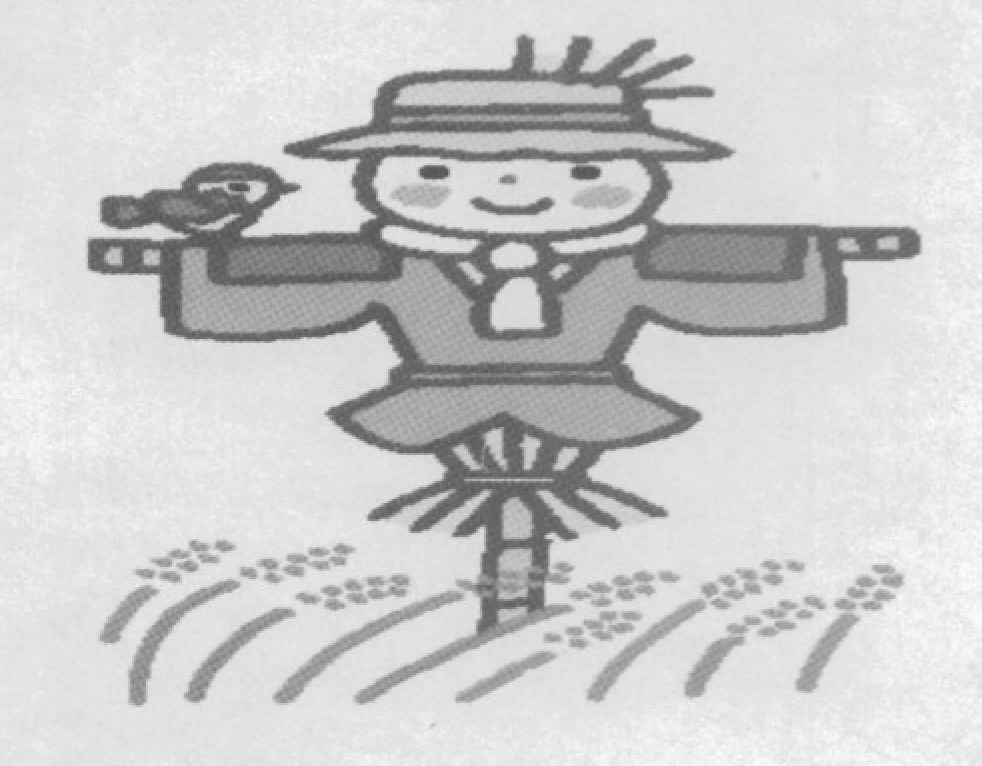


提醒大家注意的是菜单栏下方的任务栏。红色的“X”表示项目窗口中的选项，大家千万不要乱用；绿色的问号是帮助文件，桔红色的“W”是在线帮助，紫色的“E”是给WinChanger的网站发E-mail，黑色的“A”表示WinChanger的版本信息。



最后还有一项是菜单栏中的Actions项，它是对WinChanger操作的另一种方式，与图标方式具有相同的功能，随着今后的使用，你会发现用Actions操作更加简便。

以上先为大家介绍这些功能，如果你想了解更多的内容可以查看帮助文件。希望大家学得更多，把Win95玩穿！Ω



中文 Excel 97 单元格操作技巧四则



无锡 罗松林 / 文

1、快速定位单元格：中文 Excel 97 每个单元格的默认名字是列标加行标。为了进行单元格的快速定位，先要使用鼠标左键单击一下中文 Excel 97 表格左上角的“光标”栏，然后使用鼠标选中表示当前光标位置的单元格的名字，最后直接输入需要快速定位的单元格的名字，即可使操作位置移动到该单元格中（例如输入 A2 可以将操作位置直接移动到第 1 列、第 2 行这个单元格）。

2、设置单元格数据对齐方式：由于中文 Excel 97 工作表中的格式工具栏上只提供了常用的“左对齐”、“居中”、“右对齐”和“合并及居中”四种方式，如果需要使用其它的对齐方式，可以在工作表的数据输入完毕之后，选择需要使用其它对齐格式的单元格范围，然后单击鼠标右键，接着在出现的快捷菜单中选择“设置单元格格式”项，即可进入“单元格格式”对话框，或者使用鼠标左键选择“格式”菜单中的“单元格格式”选项来进入此对话框。在此对话框中使用鼠标左键单击“对齐”选项卡，此时用户就可以在“文本对齐”中，根据需要选择 Excel 97 提供的 8 种水平对齐格式和 5 种垂直对齐格式。如果单元格中数据太长而超过了当前列宽，可以根据需要在“文本控制”选择自动换行、缩小字体填充和合并单元格等选项是否有效，从而增加整个工作表的美观。

3、有效地保护单元格：首先选择需要进行保护的一个或者多个单元格，然后使用鼠标左键依次单击“格式—单元格—保护”项，再在出现的对话框中单击“工具—保护—保护工作表”项，接着在出现的对话框中使所有的选项有效，并根据实际情况输入口令，最后回车确认退出。所有的设置完成之后，即可使刚才被选择的单元格被“保护”起来，如果想修改这些单元格的内容时，不但会出现“正在试图修改被保护的单元格”的警告提示信息，而且任何操作均不起作用。如果需要更改那些被保护的单元格的内容时，首先必须使用鼠标左键依次选择“工具—保护—撤销保护”项，然后才能进行修改。实际上，中文 Excel 97 还可以按照这种方法对工作簿进行保护，不但使得每一张在工作簿中的表格都不能被删除，而且工作簿中不能加入新的表格。

4、快速设置单元格的边框：首先选择需添加边框的所有单元格，如果需要使用最近选过的边框样式，单击“边框”按钮；如果需要使用其它的边框样式，单击“边框”按钮旁边的下拉箭头，然后单击模板上的一种线框样式。另外，如果需要使用附加的边框样式，则使用鼠标左键依次单击“格式—单元格”项，再选择“边框”卡，随后先单击所需的线型样式，再单击指定边界位置的按钮。如果需要设置含有旋转文本的选定单元格的样式，则应当在“边框”卡中使用“预置”下的“外边框”和“内部”按钮，使得边框应用于单元格的边界，并且和文本旋转同样的角度。如果需要更改已有边框的样式，可以先自动选择显示边框的单元格，然后在“边框”卡中使用鼠标左键单击“样式”框中新的线型样式，接着再单击“边框”下单元格图框中要更改的边框。Ω



主持人：蝙蝠公子

★我国网络上网民在年底准备进行罢网行动。在网络上已经可以见到国内网民举行罢网的倡议书和签名活动。“反电信垄断”网址 http: //www. tou. com/host/struggle 也正式开放。

网民们认为正是因为市内电话费和其他上网费用太高，制造出一个恶性循环，直接影响到公众的网络行为方式。对于绝大多数的网民来说，每月 250－350 元的支出占据了收入的 25% 以上的比重，上网开始从新鲜时髦变为沉重的负担。

★北京北软信息科技开发公司于今年元旦起陆续推出十余种正版免费的家用电脑软件，第一个发布的是由该公司自行开发的《首都指南》，将在春节前免费送给所有电脑用户。之后将有《家政管理》、《健康专家》、《医疗系统》、《法律咨询》等免费软件陆续问世。Ω



缤纷世界

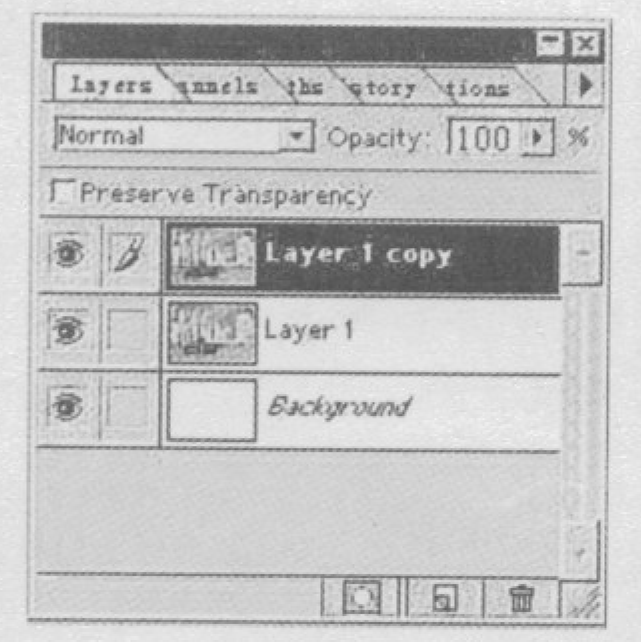
用PhotoShop 5.0 做盒子里的天空

阿 朝 /文

如果说你懂得Photoshop中图层的使用,那么你就可以声称自己是一个作图的高手了,因为许多学过Photoshop的人几乎不太会用图层这个强大的工具,或者对图层的用法一知半解。其实图层是个简单易懂又方便快捷的工具,熟练地掌握了它,就等于已经掌握了Photoshop的精髓之一。

这次我想通过这个“装在盒子里的天空”的实例来给大家介绍图层的使用,通过这个实例,你会发现用平面绘图工具制作一个3D效果的确比在食堂里排队买饭要快得多(现在正好是中午11点半,赶紧把这个实例做完就去吃饭)。

首先用File菜单下的Open打开一张蓝天白云的图像文件,用矩形选择工具 [ ] 选取图像中所需要的部分,用Edit菜单中的Copy命令将它拷贝到剪切板中。用File菜单中的New命令建立新的图像文件,图像文件夹的尺寸和大小保留其默认值。再用Edit/Paste命令将刚才截取的图片粘贴到这个新建文件的新的图层上。这时我们来看看图层工作面板是个啥样的,点取Windows菜单中的Show Layer,将会在屏幕右下角弹出图层工作面板的窗口,如图所示:



我们也可以叫它作“Layer调色板”或者“图层管理器”,总之是一回事。

现在我们使用工具栏中的矩形选取工具,在图中圈取一个长方形的区域,然后用Edit菜单中的Edit/Copy命令拷贝这个选择域,再点取Edit/Paste将



选择域中的图像复制一次,这时你会发现图层工作面板中又多了一个新层。单击图层工作面板上的天空所在层的左侧的小眼睛图标,将天空图层暂时隐藏起来。

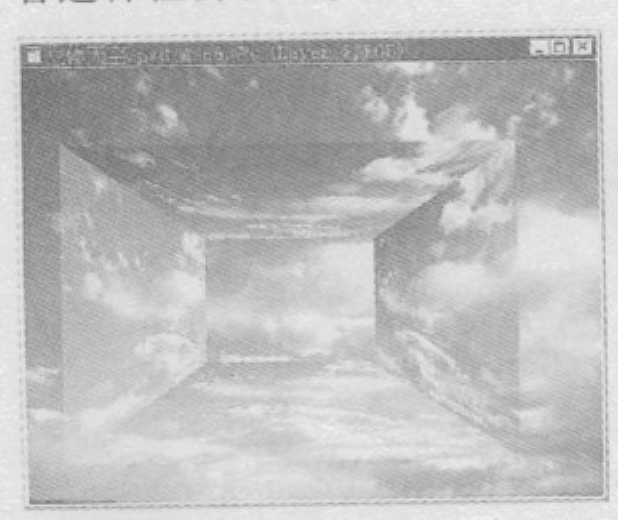
然后我们选取Edit菜单中的Transform变形工具选项中的Distrot功能,将这个新建的图层拉扯变形为一个梯形,用鼠标在框内双击,来确定这个变形。



再点取 Edit/Paste 选项，就又将刚才拷贝的天空粘贴到另一个新的层中，连续重复变形功能的操作，直到建立四个侧面的盒子形状(真是太麻烦了！还得不停地点这个命令。——别急，你可以连续用 Ctrl + V 的快捷键来完成)。



分别选取这四个侧面为当前层，用 Image 菜单中的 Brightness/Contrast 亮度对比度调节工具来调整各个侧面的亮度和对比度，使之体现出立体的光照效果。在图层工作面板中分别单击左侧的空白图标，使之变为麻花状的图标，把各层连接起来，再用 Layer 菜单中的 Merge Linked 将这些连接的图层合并。再次单击图层工作面板中天空所在图层的小眼睛图标，恢复蓝天白云的显示，你将会看至这样一幅美丽的图面。当时我面对着这样怪异而又美丽的天空已



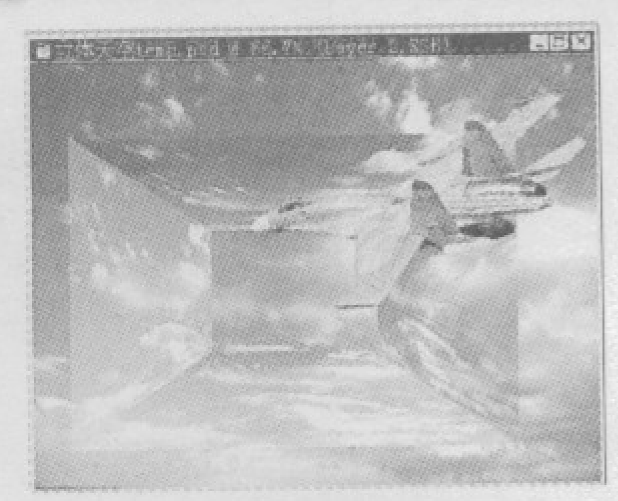
经如醉如痴，真想一步走进去看个究竟，却一头撞在显示器上，才从幻想中醒来。

使用矩形选取工具选取这四个天空的侧面；然后设置前景色为黑色，背景色为白色，选取工具栏中的环形渐变工具，并双击，在弹出的 Radial Gradient Options 对话框中的 Gradient 下拉菜单中选取 Forground to Background 选项，并在对话框右边调整不透明度 Opacity 为 25%。然后用鼠标在图像中心划一条直线，产生中间暗四周亮的效果。

下面我们来对这个图像进行一下修饰，用同样的方法载入一张飞机图片，点取工具栏中的套圈工具，同时按下 Alt 键，沿着这个飞机外边将它抠取下来，你也可以点选 Select/Feather，将选择域羽化 1－2 个像素，选取 Edit/Copy 命令拷贝这个图形，再回到蓝



天白云的图像，用 Edit/Paste 将它粘贴到这个图像中。可能你会发现这个飞机有点大了，那么你就按下 Ctrl + T 键，图像上会出现一个图层选择框，按住 Shift，用鼠标左键点中一个顶角上的小方框，拖动鼠标就会对这个图层进行放缩。调整到你满意的大小

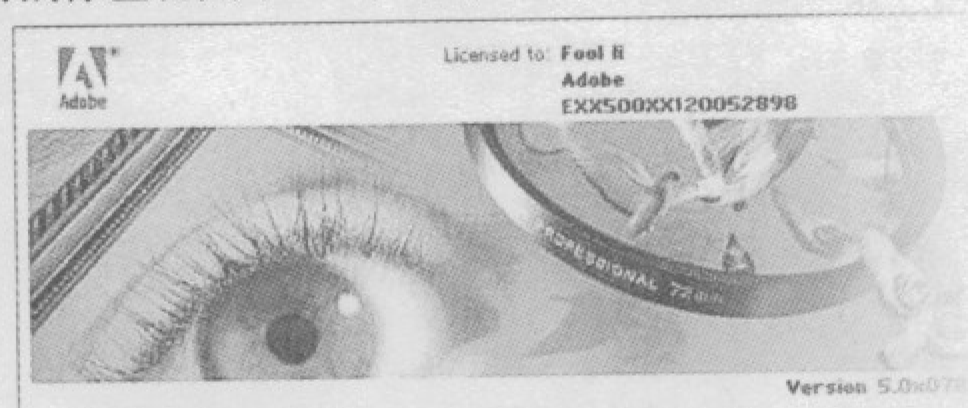


后，在框中双点鼠标，再在工具栏中选取移动工具，将飞机移到合适的位置。最后用 Layer 菜单中的 Flatten Image 命令将各层合并，这个创作就完成了。

哟，才用了 20 几分钟就完成了这个实例，现在去吃饭正合适——不过 Phtoshop 的无穷魅力已经成为精神食粮，我早就忘记了什么叫饥饿……（女友：呸，当你的神仙去吧，再也不理你了！）

通过这个实例你是不是已经掌握了一些图层的简单应用呢？有问题可以 E－mail 给我（Redlight@263.net）。其实图层就像是把许多层玻璃叠在一起，有图案和色彩的就会透过来，如果做坏了的层就把它扔掉。

Photoshop 的图层管理功能是十分强大的，它还有另一个强大的功能，就是精彩纷呈的滤镜特效，如果你还想了解的话，且听下回分解！Ω





栏目主持人：孙　嘉

哈哈，转眼间春节又来到了，我在这里给大家拜年了，还望朋友们新的一年多多支持小编我的硬件栏目哟。^o^

呵呵，大伙节前过的怎么样呢？我可是为了在节前把这两期杂志做出来而熬了好几个通宵。现在俺还是两眼发黑，整个一个熊猫模样呢。：(

这期给大伙送上了一篇《ATI Rage 128 显示卡即将登场》，这是 ATI 新一代 3D 加速卡的介绍和评测报告。什么，你没有听说过？哈哈，在你看到这篇文章的时候，Rage 128 可能已经出现在市场上了。这块显卡的性能到底如何呢？我就不多说了，去看看那篇《ATI Rage 128 显示卡即将登场》就知道了。

另外，Voodoo 3 是现在期待度最高的显卡之一，但我们却不一定可以顺利地买到它了。这并不是说 Voodoo 3 的计划将被取消，具体的原因嘛……大家去看看《向 Voodoo 3 说 BYE BYE！》吧。

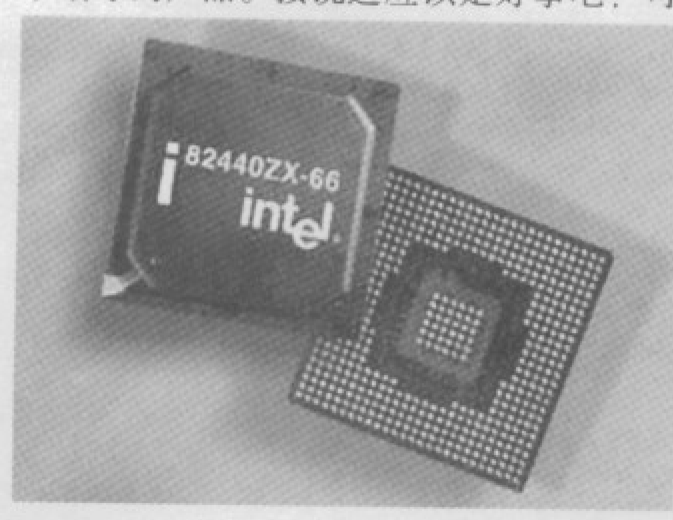
好了，好了，朋友们还是慢慢看文章吧，我要去睡了，以便早日和熊猫一族划清界限。^o^ Ω

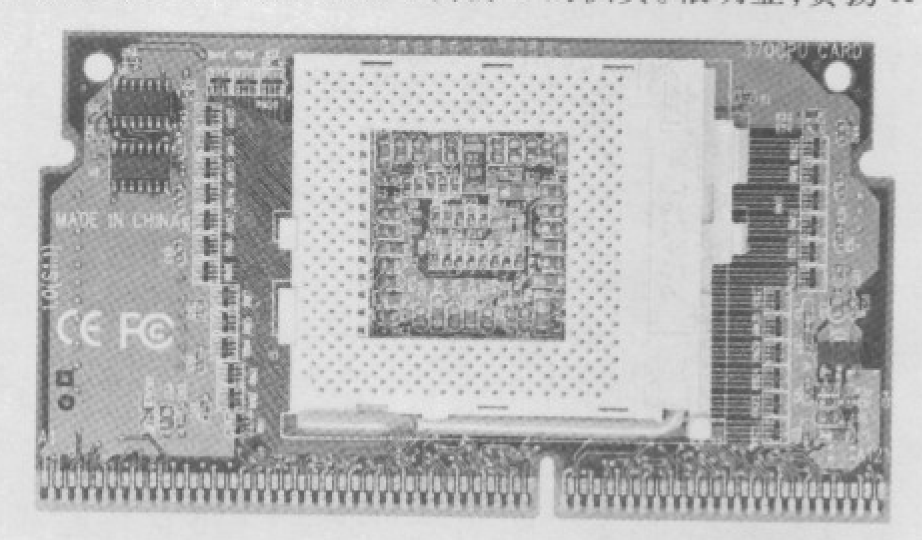


观察哨

孙　嘉/文

正当我们为了 Intel 的赛扬 A 大声叫好的时候，突然发现，问题并没有我们看到的那样简单。现在市面上的赛扬 A 非常混乱，以前编号为 SL32A 和 SL2WM 的赛扬 A 被大伙称做超频极品（又是超频极品，好象现在 Intel 的产品有一半都是超频极品了），现在市场上流通的绝大多数都是这两个编号的产品。按说这应该是好事吧？可是越来越多的朋友反映现在赛扬 A 的超频性能已经大不如前了，一开始我还以为是他们运气不好。直到有一天，我到中关村去调查扫描仪行情的时候，顺便去找一个做电脑生意的朋友。正巧他刚拿到一批赛扬 A，我就请他帮忙试试赛扬 A 的超频性能。结果令我大吃一惊，实验了 15 块赛扬 A，编号有 SL32A 的，也有 SL2WM 的，知道有多少可以上 450MHz 吗？“足足”有 2 块！而且还有一块在不加强散热措施的情况下，在 Win98 中有时会死机。看来，现在赛扬 A 不好超频已经不是个别现象了。而且，赛扬 300A 的价格最近也在反弹，原因是 Intel 好象控制了赛扬 A 的供货。很明显，赛扬 A 以现在的价格发售，Intel 肯定赚不了太多的钱（这里说的“不太多”是相对以前 Intel CPU 的高额利润而言的）。现在赛扬 A 的热销已经严重影响了 AMD 在低端市场中的地位，Intel 最初的目的达到了。可是，能超频到 450MHz 使用的赛扬 A 同时又影响了 Intel 其他高端 CPU 的销售。怎么办呢？Intel 果然不愧是主宰 CPU 市场的老大（老奸巨滑？），它一方面控制赛扬 A 的出货，使赛扬 A 的售价上涨；另一方面，改用较低要求的生产线（PII 266？）来生产赛扬 A，令它的超频性能大大下降。这样，赛扬 A 既占领了市场，又不会影响 Intel 其他 CPU 的销路。这就是为什么现在赛扬 A 超频能力下降的原因。

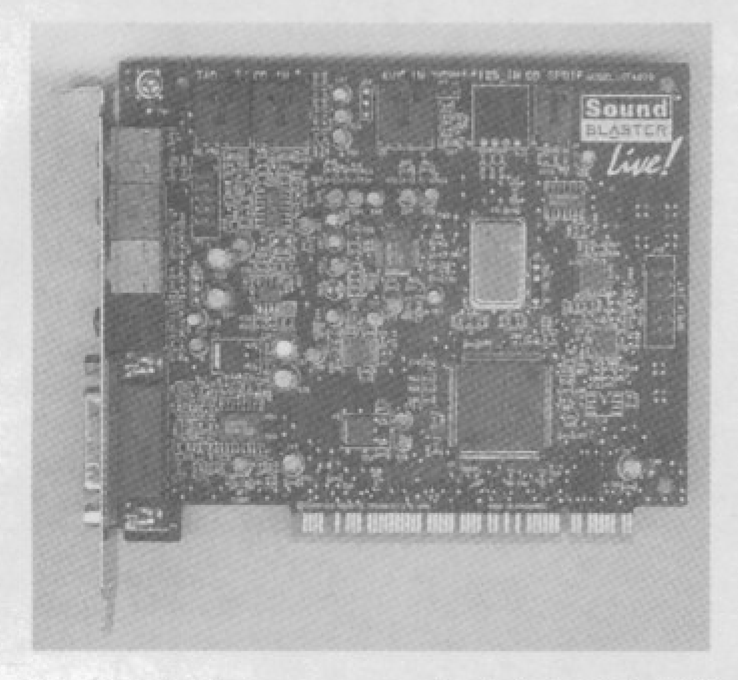




对了，Socket 370 的赛扬及主板已经在市场上露面了。伴随它们的还有一种很有意思的产品——Socket 370－



软言硬语



Slot1 转换卡。它到底有什么用呢?呵呵，很简单，就是通过这样一块转换卡，让 Socket 370 的赛扬可以用在 Slot1 主板上。它们的价格不贵，大多在 50－100 元之间。个别产品甚至还带有设定外频和 CPU 内核电压的功能。不过，我觉得这种“中庸”式的东西恐怕不会有太大的市场，毕竟一块纯正的 Socket 370 主板比一块 BX 主板＋一块转换卡要便宜多了。

需要注意的是，ZX 主板有 66 外频和 100 外频之分，现在市场上大多都是 66 外频的产品，而且售价几乎全在 800 元以上，所以并不值得购买。不过，1 月 3 日 Intel 已经宣布调低 ZX 芯片组的售价，ZX100 的价格从 27 美圆降至 21－22 美圆，和 ZX66 几乎一样。因此，我个人认为，只要再耐心等上几周，就可以看到大量售价在 600－700 元的 ZX100 主板了。

现在我们已经不难看出 Intel 要对 AMD 展开大举进攻之势了。AMD 当然不会坐以待毙，最近它的 K6－2 系列也在频频降价，售价一直低于同频的赛扬 A。但是，K6－2 的性能确实不如赛扬 A 远矣。原来一直以为 K6－2 只是浮点不行，但是在新推出的 winstone 99 下进行测试，我们看到 K6－2 与 Pentium II 在整数方面也有不小差距。这是怎么回事呢?原来的 winstone 系列在进行测试的时候，会依次运行一些常见的商业软件来检验 CPU 的速度。而 winstone 99 则是同时运行几个软件来测试 CPU 的速度，在现在的多任务操作系统中，哪种方法更客观已经是不言而喻了。K6－2 在多任务和现实应用中暴露出自身的速度和 Pentium II 相比还是有相当大的差距。而现在 K6－2 的售价与赛扬 A 相比并没有多大的优势，而 K6－3 和 K7 虽然雷声很大，但终因 AMD 的生产方面跟不上而迟迟不肯露面。看来 AMD 今后的苦日子还长着那。其实我真的不希望 AMD 在这轮较量中被打垮，毕竟现在能和 Intel 叫叫板的只有 AMD 了。如果 AMD 一蹶不振的话，恐怕咱们就再也用不上物美价廉的 CPU 了(所以，我决定了，帮别人攒机器用 AMD，自己装机用 Intel。^o^哎哟，别打我……)。

硬盘方面最大的事件就是——希捷的大灰熊停产了……。啊，天那！！！我买的可正是大灰熊呀！！！今后要是坏了连换的地方也没有了。:(为什么大灰熊要停产呢?主要是因为大灰熊属于第一代 7200 转/分的硬盘，它的制作工艺非常不完善。发热多，噪音大，稳定性不好，返修率高，用了没有几天就整个报废的也不在少数。于是，希捷停产了这曾经叱诧硬盘市场的大灰熊。而且，听说希捷已经开始回收这一批产品了，我还得仔细考虑一下是否把我这并不十分可爱的大灰熊献出。:(其实不光是大灰熊，迈拓 7200 转的金钻也存在和大灰熊类似的情况。同为 7200 转/分的金钻二代很快也要上市，单碟容量高达 5.1GB，7200 转/分。而昆腾也不甘示弱，近期会推出其下一代产品 Fireball Plus KA，新的昆腾硬盘采用 Ultra DMA/66 接口，7200 转/分的转速，平均寻道时间 8.5ms，512KB cache，再加上 235M/S 的内部传输速率，相信速度一定不慢。下面就要看新的昆腾硬盘的稳定性和超频性如何了，但愿不要它走上大灰熊的老路。

另外，ATI 的 RAGE 128 也快上市了，什么?你不知道 RAGE 128 是什么?太落伍了吧?快去看看伟思编译的《ATI Rage 128 显示卡即将登场》吧。看来这块显卡的性能一定错不了，因为它还没有上市，就已经压得其他几种高端显卡(如 RIVA TNT、VOODOO BANSHEE 等等)的价格大幅度下调了。呵呵，这下 3D 显卡的市场就更混乱了。不过，我倒盼着多加进来几个有实力的竞争者，那样的话，肯定要不了多久就又能看到各大显卡厂商打价格战了。^o^

另外，Diamond 的 MX300 声卡已经进入市场了，现在的价格在 1100 元左右，这是近期 Dianmond 用来与 Creative 的 Soundblaster Live! 竞争的主力产品。它的价格现在应该还算比较合理，但 SB Live!现在已经深入人心了，MX300 究竟可以占领多大的市场?这还是一个未知数。对了，最近突然有不少人抱怨 Creative 的低价位音箱 PC WORKS4.1 会不时出现噼音，尤其是在开灯和其他电器时，PC WORKS4.1 极易受到干扰。更有甚者，居然有人用 PC WORKS4.1 收到了电台的广播，真是令人哭笑不得。看来 Creative 的 PC WORKS4.1 的抗干扰能力的确不是很强。不过话又说回来了，800 元能做出这种效果的音箱，我们也不能苛求 Creative 太多。不是吗?

好吧，说了这么多，嘴都干了(呵呵，俺用语音输入^o^)。就先到此为止吧，咱们下一期再见。Ω





我用过的两块SUPER 7主板

曾　洲/文

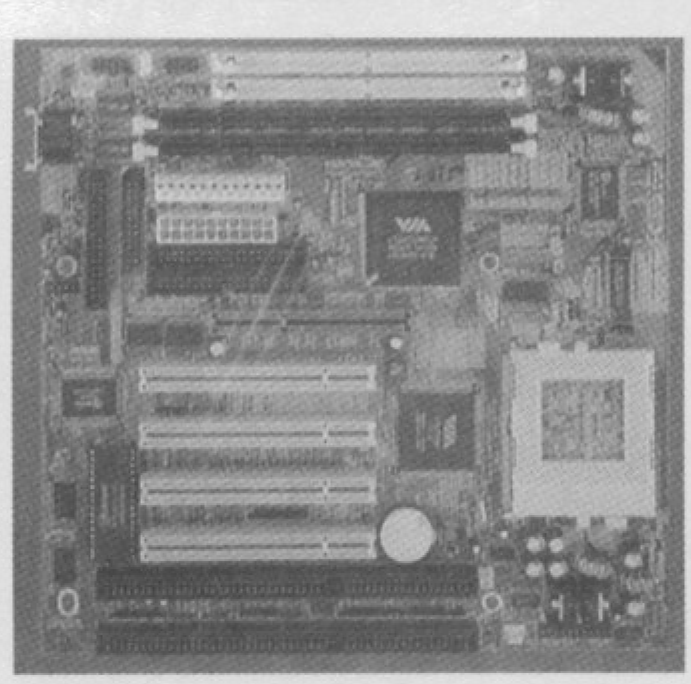
在我从P133升级到SUPER 7平台时，先后用过了两块AT格式的SUPER 7主板：大众VA503+和精英P5SD-B+。以下是我的一些体会。

这两块主板都使用VIA的MVP3芯片，支持100MHz外频和AGP接口。大众VA503+为Baby AT板，精英P5SD-B+为2/3 Baby AT板。两块主板上都有AT和ATX电源接头，均支持112MHz外频，大众VA503+　标明124MHz外频，精英P5SD-B+　有隐含跳线，可以跳出124MHz外频。这两块主板都是DIY爱好者，尤其是超频一族的好选择，但又各有一些优缺点。

在硬盘IO系统上，VA503+　的优点是支持硬盘S.M.A.R.T.技术，但在我所用的BIOS版本1.13JE125中，其硬盘输入输出速度竟比我的P133所用的Intel FX芯片组还要慢很多（希望较新版本的BIOS可以修正这一点）。精英P5SD-B+的优点是硬盘输入输出速度较大众VA503+快，但不支持硬盘S.M.A.R.T.技术。

在内存方面，大众VA503+有4个72线SIMM插槽和2个168线DIMM插槽，支持8~512MB。精英则只有2个72线SIMM插槽和2个168线DIMM插槽，最高支持512MB。两块主板的SIMM和DIMM都不能同时使用。

在扩展插槽上，大众VA503+有3个PCI插槽和3个ISA插槽，只有一个全长的PCI插槽。当然，其中有一个PCI插槽虽是和ISA共用的，还好不是全长的PCI插槽。那个全长的PCI插槽与AGP插槽相邻。精英P5SD-B+则有4个PCI插槽和2个ISA插槽，其中有一个全长的PCI插槽。当然，其中有一个PCI插槽虽是和ISA共用的，可惜是共用的PCI插槽就是唯一的全长插槽。也就是说，如果你用了全长的PCI插卡，就只有一个ISA插槽可以用了。



大众VA503+的CPU倍频范围为2.5~5(按说在MMX中，3.5和1.5倍频应该相同，只在于CPU是否锁3.5倍频。)，精英P5SD-B+则为1.5~5.5，倍频范围比大众要宽。



大众VA530+的CPU电压设定范围为2.0~3.2V，精英P5SD-B+为2.0~3.5，精英的可设定电压范围要更高，可以给超频高手以更多的选择。但对于K6-2来说，就没有什么区别了。不过将CPU电压加到3.2V以上，即使是Intel MMX，也确实有点玄，不但一般用户不会做，相信大多数超频者也不至于如此疯狂。不过精英P5SD-B+还提供了CPU IO电压调节，可以将IO电压设定为3.3V或3.52V，有助于提高外设的稳定性。

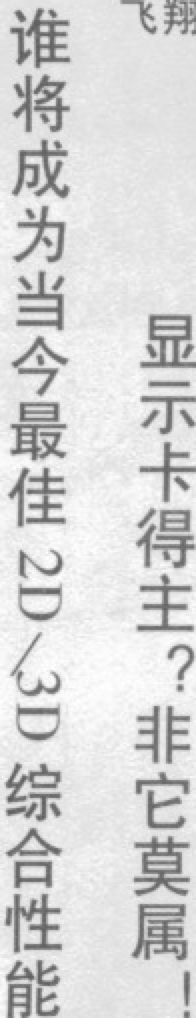
大众VA503+有两块共1MB的Winbond L2 Cache(印象中是4.5ns的，记不清了)，精英有一块5ns的Winbond 512KB L2 Cache。两种主板均用7ns的TAG Ram。L2 Cache的性能对浮点运算的影响不大，但对整数运算的影响却很大，这从赛扬266与PⅡ266的对比可以看出。大众VA503+由于L2 Cache比精英P5SD-B+要大，所以在进行Winbench 98的测试时，其CPUmark32得分明显大于精英P5SD-B+，大约有10%的优势。

在跳线设置上，大众VA503+　的跳线相对集中，调节容易。但其对内存的一组跳线的作用在说明书和主板上都没有说明得很清楚。精英P5SD-B+　的跳线则相对分散，比大众多了一组调节AGP和PCI倍率的跳线。总的来说，精英P5SD-B+要设置的跳线比大众VA503+要多，这对DIY高手来说是件好事，可以精心设置，令系统更快更稳，但对普通用户来说，却增添了不少麻烦。

由于是Baby AT的板子，所以主板上位置相当拥挤。相比而言，精英P5SD-B+由于是2/3 Baby AT板，板的面积比大众少，所以更显拥挤。大众VA503+　的主板上尽管比精英P5SD-B+多了2条72线的SIMM内存插槽和一块512KB的L2 Cache，其元件排布仍更合理。而精英P5SD-B+的板上FDD插槽位于PRINTER插槽之外，太过靠外，位置狭窄，难于插拔。

这两块主板的包装中都只有英文说明书，而没有中文说明书。两本说明书的说明都过于简单，只是说明如何设置，而没有更详细的说明，让DIY高手尽可能地发挥其潜力。

ATI Rage 128 显示卡即将登场



飞翔鸟　伟思编译

序　言

纵观当今显示卡市场，Voodoo2似乎已经出尽了风头。但各大图形芯片争相涌至，几近将它逼下3D加速卡的第一把交椅。在你即将要配置的电脑中可能会有一打的显示卡候选者，你会挑谁？如果nVidia公司的TNT不是你的选择，或者3Dfx的女妖精你也不看好的话，那么还有别的挑战者吗？

是终结者？还是"一只只会叫的小猫"？

真的没有一块卡能满足你的胃口吗？需要超高2D/3D性能，高质量的3D效果，硬件DVD加速，以及能够切换回老式9寸单色显示器的2D质量？没有多少人想到有一家公司会给你带来惊喜，那就是97年拿下了市场销量第一的ATI公司，这次它即将面世的产品能同时满足挑剔的游戏者和专业用户。如果你是众多游戏的支持者，除了整天泡在Quake II之外不做别的了，或者你是既想追求2D/3D的完美结合，而且又能在囊中羞涩的情况下拥有DVD硬件加速，还有更主要的是，你还对现在正火爆的TNT和G200也不感冒！乖乖，那你还真得留意一下ATI Rage 128了！这个自负的家伙号称是1998年2D/3D加速卡的终结者呢！哇噻，如果玩游戏不爽的话看我不痛扁你！



Rage 128 特性

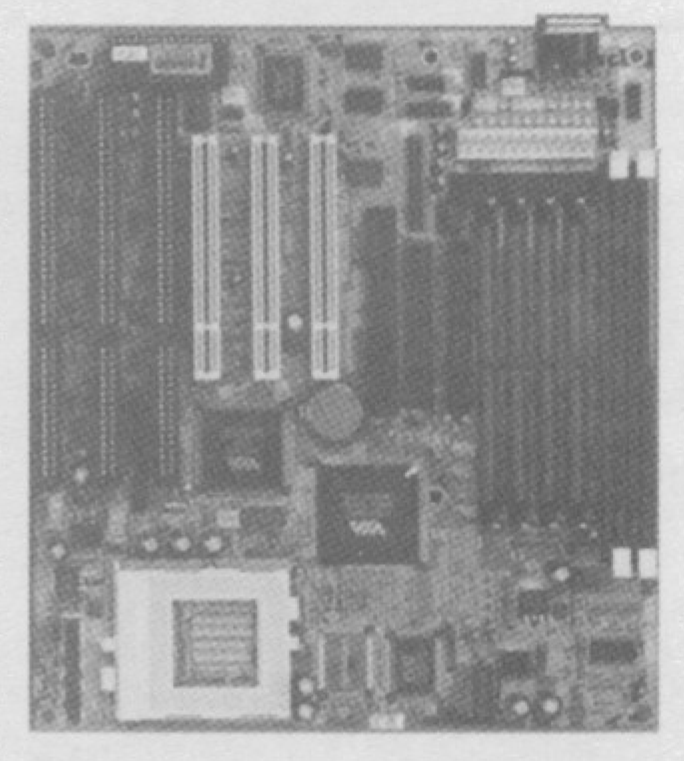
1、复合纹理处理

Rage 128同Riva的TNT一样拥有单通道复合纹理处理这项功能。什么？你用不着它？！不会吧？除非你不玩Game，最新的3D游戏（象Unreal虚幻、Half－Life半死不活、QuakeII…）都带有大量的复合贴图，要想玩这些游戏流畅的话，这项技术很重要。打个比方，在3D游戏中的图形渲染就象是粉刷一幅墙，如果只刷一种涂料的话你用任何刷子都可以轻而易举地完成。如果要你用一样的刷子刷上两种不同的涂料的话，你就不得不刷两遍才完工（也就是普通显卡的多通道复合纹理处理）；现在有一种刷子只需刷一遍两种涂料都搞定（也就是所说的单通道复合纹理处理），这是什么

我所用的大众VA503＋　主板的BIOS版本为1.12JE125，是98年6月的。我的CPU跳2.5×112＝280MHz却被标示为266。在大众公司的主页上还有98年10月的1.15JE325和98年11月的1.15JE335版本的BIOS可供下载。目前在市面销售的VA503＋　基本上都是PCB1.2A的，BIOS有1.12JE125和1.15JE325两种，都在BIOS芯片上有不干胶标签标明。

大众VA503＋的BIOS芯片是焊在主板上的，而不是像大多数主板那样是可以插拔的。大众公司在其主页上明确说明不支持VA503＋的用户自行升级BIOS，并说明由于BIOS是焊在主板上的，如果升级失败，必须将BIOS从主板上拆下，但技术服务商不支持进行这项维修。也就是说，一旦升级BIOS失败，主板便要作废。

我曾经尝试升级VA503＋的BIOS，却没有成功。我前后共试过3个版本：1.15JE325、1.15JE335和1.12JE125（现在使用的版本），都是从主页上下载的。其ZIP中有相应版本的FLASH.EXE和AWD文件。在以软盘DOS6.22启动，不装载AUTOEXEC.BAT和CONFIG.SYS的情况下，运行有关的FLASH.EXE，却出现了Not Sufficient Memory的错误信息，无法刷新BIOS（主板仍可正常运行和启动）。在我换板时，也曾经问过多个行家，包括大众公司的技术人员，可惜没有人试过刷新BIOS。其实升级BIOS在目前电脑技术日新月异的情况下，应该是跟上新技术发展的必要手段。不能升级BIOS，等于主板无法使用和适应新技术。如果以后K6－3出台，就只能放弃这块主板了。



而且因为大众VA503＋的BIOS是焊在主板上的，如果遇上了如CIH那样破坏BIOS的病毒，就不能采用热插拔的方式来修复，而只能认命了。以电脑病毒的发展速度来看，这样的病毒用不了多久就会层出不穷，而目前主要的反病毒技术都只是停留在病毒出现后查杀，属于亡羊补牢。也许这点我是过虑了，但我总觉得几百块钱的主板，对我来说不算小数目，还是小心一点好，免得事后后悔。这也就是我放弃大众VA503＋　而改用精英P5SD－B＋的主要原因。

其实，总体来说，我还是倾向于大众VA503＋。无论价格还是性能，都要占优。如果它的BIOS不是焊在主板上的，而我升级BIOS又失败的话，它自然是唯一的选择。Ω

刷子？知道的话我也去做啦？！反正同样的工我只用一半时间就完成。当然，3D 游戏中的图形渲染要比这把刷子复杂啦，不过基本原理是一样的。象虚幻游戏中的墙，砖块的贴图在附近的火光的照射下会有反射，也就是一个表面出现两种纹理，普通显卡需要两次循环才能表现出来的效果，现在 Rage128 只需一次，当然快一倍啦。现在 3D 游戏的复合纹理被大量用于烘托效果，虚幻就是运用最多的一个，如果没有这项功能支持，恐怕是玩不转的啦！

2、碰撞映射

现实世界没有绝对光滑的东东吧？就拿上面那面墙来说，沿着墙面看，你会发现其实它很粗糙。要在 PC 中的 3D 世界完美展现这一真实效果，没有硬件支持这项功能，恐怕你玩起毁灭公爵最新版时效果会大打折扣。实际上，所有现时软件需要处理的效果，Rage128 提供了完美的硬件支持，正所谓性能速度两不误。

3、32 位真彩支持

Rage128 在它众多令人眩目的特性中，可能最著名的就是这一项了，有没有搞错？没有！！TNT 和 G200 也都支持 32 位真彩模式，有没有区别？注意了：区别在于，不象 TNT 和 G200 等其他显示芯片，Rage 128 能保证在 32 位真彩模式下无任何性能降低！！而其他显示芯片从 16 位转为 32 位模式，都存在不同程度的 20% ~50% 的性能下降！虽然现在的游戏并不需要 32 位显示模式，可是将来就很难说了，嘿嘿……

4、硬件 DVD 和 TV 输出

有了 Rage128，你无需再考虑硬件 DVD 解码卡了，有差异吗？画面质量上毫无问题，有的话那就是 Rage128 是 2D/3D 综合视频显示卡，它的 CPU 占用率很低，有多低？Anandtech 测试报告没说，只是说不高，在测试的机器中，从老的 K6 - 200 到最新的 PII 450，你能在打开 DVD 窗口以后同时开几个多任务也没问题！^o^

ATi TECHNICAL SUPPORT

另外一项 TV 输出，它与 G200 那样的 TV 功能相比可能会差一点，不过报告是这么说的，你能在 Rage128 卡上接一台 35 大彩电玩 QuakeII，或是 Half _ Life，速度和图像仍是不错的！不过话又说回来，还是劝你不要有在大彩电中进行字处理的念头！

以上所有报告表明 Rage 128 是 ATI 公司手中的一块非常棒的新一代芯片，不过要达到"完美"二字还为时过早，Anandtech 测试如是说：

正象当初 Vidia TNT 和 Savage3D 宣传那样，号称具有惊世骇俗的 2D 图形，然而在众多的用户中，企图在 21 彩显中显示 1600 × 1200 × 32 位真彩模式时，他们的"惊世骇俗"出现了模糊、失真。尤其是在开机数小时后，你的眼睛大大的疲劳，喝红牛也顶不住……

为什么会这样？厂商说谎啦？没有，大多数用户都运行在 1024 × 768（最多 1280 × 1024，因为你没有这么大的彩显?!），而且的确获得完美的 2D 效果，不过 1600 × 1200 模式下就没有这么好运啦，原因很简单，为了降低成本，在你的显卡上的 VGA 输出和 RAMDAC 降低了标准，生产商们是这么考虑的：降低成本能满足大多数用户的需要，而提高成本只能满足少数用户的要求，还是前者划算。这真是个不幸的事实！

也就是说，如果你想在 1600 × 1200 × 32 位模式下进行专业 2D 应用，Rage 128 不会比 G200、Revolution IV、Riva TNT 好到哪儿去。:(

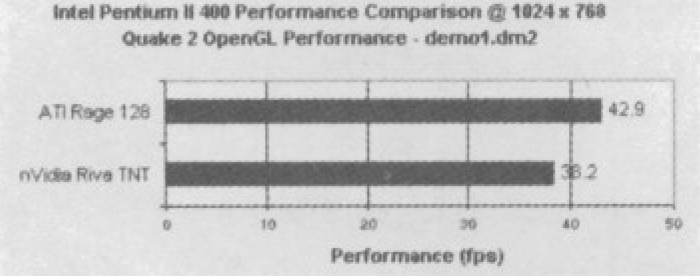
3D 图形方面，图形质量会比 TNT 和 Savage3D 好，不过差于 G200，可能是测试版的 OpenGl ICD 驱动程序所致，AnandTech 工作室相信发行版本会好一些。

测试表现

Intel Pentium II 400 Performance Comparison
Quake 2 OpenGL Performance - crusher.dm2

	Performance (fps)
3Dfx Voodoo2	33
S3 Savage 3D	31
ATi Rage 128	30.3
3Dfx Banshee	29.1
nVidia Riva TNT	28.4
nVidia Riva 128	25.4
Rendition V2x00	11.4

说明：所有显卡的驱动程序都是生产商提供的版本，其中 Crusher. dm2 demo 用于模拟在 QuakeII 游戏中最差性能表现，也即显卡们的最低显示帧速；而 demo1. dm2 demo 则用于模拟 QuakeII 中的最佳表现，通过这两项测试可以反映显卡的平均帧速。



总　评

Rage 128 的性能在低端机器中的表现不俗，特别是 PII266 或赛扬 300 于 QuakeII 的 30 fps 的得分，即使在高分辨率下性能也毫不减弱，另外，注意到 Rage128 在 PII400 或赛扬 A 超频到 450Mhz 时 800 × 600 模式下有突出的表现，而在 1024 × 768 下则不明显。

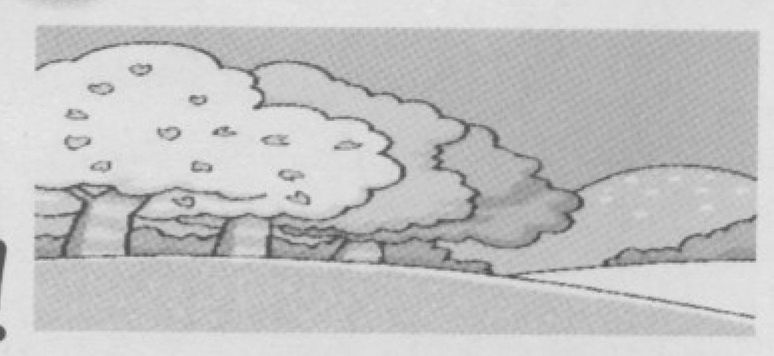
因此，对于 Slot - 1 渴望速度的用户，并且希望获得 2D/3D/DVD 三项全能冠军，而不是想突出单项性能，诸如更好的 3D 游戏特性(那么选 Voodoo2 SLI)，或更好的 2D 图像(那么选 G200)，那么 Rage128 是你的首选。AnandTech 工作室向用户推荐的是 2D/3D All - in - one 最佳，撇开你的 CPU 速度，Slot - 1 用户绝对首选——Rage128，请将 Matrox G200 放一边去！

此外，Super7 用户也能在 Rage128 中得到最大的安慰，它不会出现兼容性问题，如果你计划在 3 - 6 个月之内升级机器，它至少是能保持游戏玩家兴奋度的好选择。

在此 AnandTech 工作室还特别声明，Rage128 作为一块实现硬件支持多种图形特性而没有性能下降，并且板载




向 Voodoo3 说 Bye - bye!



飞翔鸟 楚 狂

看到这个标题，可能有人会以为 Voodoo3 开发受阻或是计划被取消什么的，放心啦，Voodoo3 的开发进行得很好，但我们却不一定能顺利地用上它了，事情是这样的：

1998 年 12 月 14 日，3Dfx Interactive Inc 宣布将并购 STB Systems Inc，这次并购是通过股票交换的形式来进行的，其中每一股的 STB 普通股票可以换成 0.65 股的 3Dfx 普通股票。整个交易预期在 1999 年 3 月完成，涉及金额约 1.41 亿美元。作为这次并购行动的主导者，3Dfx 对此给予了很高的评价，认为这使得 3Dfx 从此拥有向零售和 OEM 市场提供 3Dfx 品牌的多媒体产品的能力，并希望能发展成为十大 PC - OEM 厂商之一。

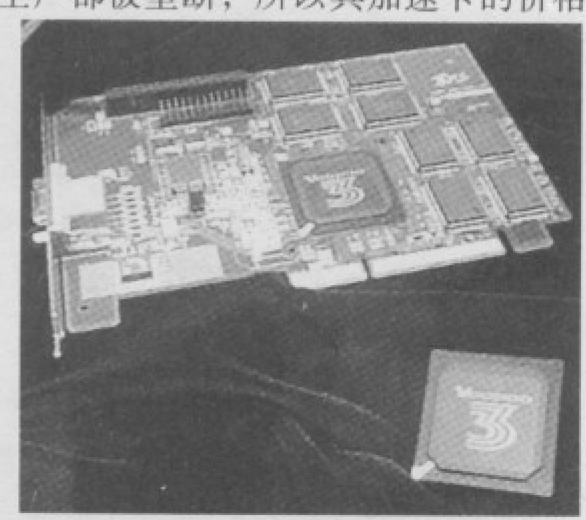
3Dfx 宣布目前将继续向客户提供当前已赴运的产品如 Voodoo Banshee 和 Voodoo2。但是，当与 STB 的合并完成之后，3Dfx 将是基于新芯片 Voodoo3 的产品的唯一供应者。也就是说，我们将再也看不到基于 Voodoo3 芯片的 Creative、Diamond、ELSA、Asus、Leadtek 等牌子的加速卡，而只有一种牌子为 3Dfx 的 Voodoo3 加速卡。另外 3Dfx 会继续向 STB 当前的 OEM 客户提供基于其竞争者芯片的产品(如 nVidia 的 RivaTNT)，但将逐步转向只供应 3Dfx 的产品。

毫无疑问 3Dfx 是一间很有实力的公司，并且雄心勃勃，一向不甘心只扮演芯片厂商的角色，其专用的 API Glide 不但不开放，而且还想把它发展到工业领域取代 OpenGL 的地位。前一段时间盛传 3Dfx 将收购 Diamond，虽然最终没有发生(可能 Diamond 不肯)，但 3Dfx 的野心已暴露无遗。当然作为一种商业上的行动，3Dfx 并购 STB 本来是很正常的事，但是不再为其他厂商提供下一代芯片的决定却让人感觉有点过火，坦白地说，让一向拥戴 3Dfx 的我感到非常失望。3Dfx 的这次行动可以说是非常冒险的，因为 3Dfx 的芯片并未形成垄断，而 STB 本身的能力并不足够，近来的业绩也不好；3Dfx 只看到 ATI、Matrox 这一类"芯卡合一"厂商过去的成功，却没有想到这条封闭的道路其实已是越来越难走。3Dfx 的这次行动，不但把最大的客户如 Creative、Diamond 等推向 nVidia、3D Labs 等竞争对手，而且更直接参与图形卡竞争，与过去的客户为敌，树敌无数，实在不是一个稳妥的举动。

事实上，3Dfx 最大的客户 Creative 和 Diamond 都迅速做出了回应。其中拥有 3Dfx 6.7% 股份的 Creative 摆出一副"不再需要他们了"的姿态，声称 Voodoo3 并不适合于 Creative 将来的产品线，认为 Voodoo3 的特性如只能支持 16M 内存、16 位颜色等并不足以满足将来的应用。而 Diamond 的反应则是"They aren't the only fish in the sea."，认为 Diamond 一向是从不同的芯片中选择，有许多并非使用 3Dfx 芯片的产品都取得了成功；而 Voodoo3 存在许多不足，并不是 OEM 客户想要的芯片。Diamond 甚至明确地表示与 nVidia 的关系将会更加紧密。

3Dfx 强大的对手之一、正在与 3Dfx 打官司的 nVidia 又怎么样呢？在直到 10 月 25 日为止的 9 个月中，STB 在 nVidia 的收入中占 40%，紧随其后的 Diamond 和 Creative 分别占 28% 和 12%。可以肯定地说，虽然目前 STB 仍是 nVidia 的客户，但并购完成后 nVidia 将失去它！这肯定会对 nVidia 的业务有损害。不过 nVidia 却表示对他们的影响不大，认为他们还有许多别的客户，而 nVidia 的技术才是 OEM 市场所需要的；而且明确地表示不会仿效 3Dfx 进入加速卡市场，并称"we don't understand this move"。

从长远来看，3Dfx 此举是祸是福还很难说，不过如果我们明年想用 Voodoo3 的话，就没有那么多的选择了。而且因为芯片和加速卡的生产都被垄断，所以其加速卡的价格只怕也……，另外如果国内没有代理的话，我们只好向 Voodoo3 说声"Bye - bye"了。



飞翔鸟硬件资讯站：http://birds.east.net.cn Ω

32MB SDRAM、支持 AGP 2×标准的芯片，是至今测试过的为数不多的显示芯片中真正能达到以上标准的芯片之一。在激烈的竞争中其标榜的"Voodoo2 杀手"对于它在 All - in - one 的终极目标中并不为过。

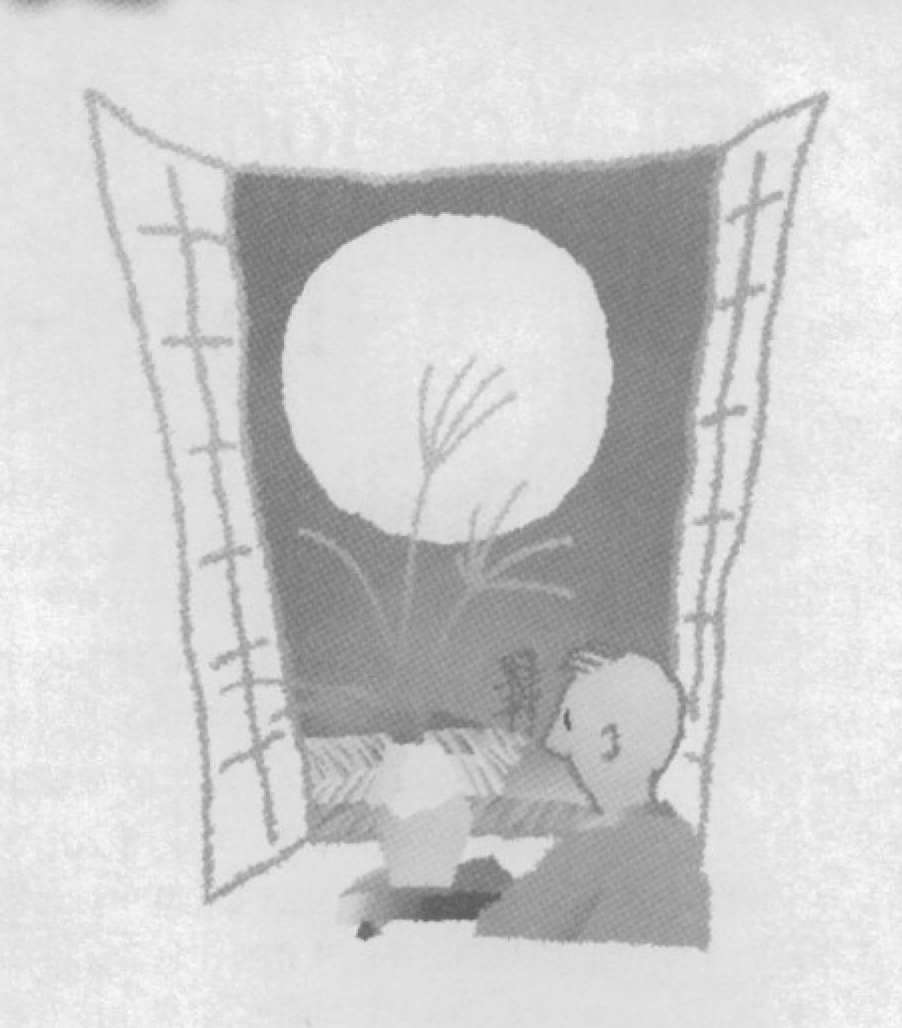
不过 Rage128 尚未出现在市场中，能否及时装配在用户机子里还要看它的行动了！现在只能说：它是暂时还买不到的 1998 年 - 1999 年度 2D/3D 最佳综合性能显卡！！

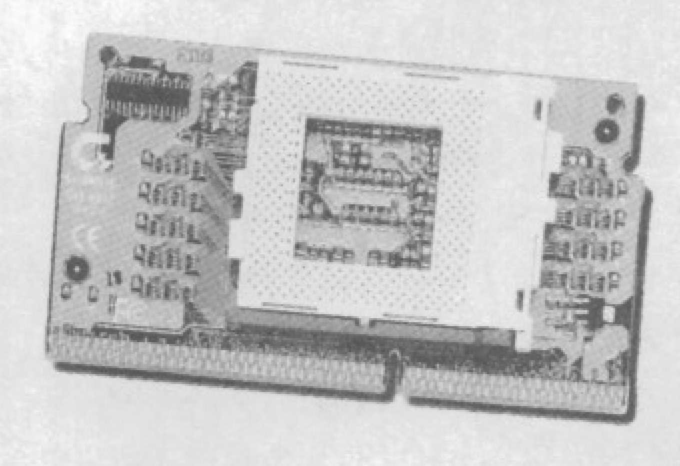
飞翔鸟硬件资讯站：http://birds.east.net.cn Ω




Socket 370 探秘

ASUKA/文





Intel自从退出Socket 7而转投SLOT 1以来，低端市场方面就一直被AMD和Cyrix占据着，为了挽回自己在低端市场的份额，Intel先后推出了赛扬一代、二代处理器，虽然这两款处理器以其优异的性能帮助Intel挽回了不少市场份额，但Intel显然觉得还不够，又于今年推出了新的CPU——Socket 370。

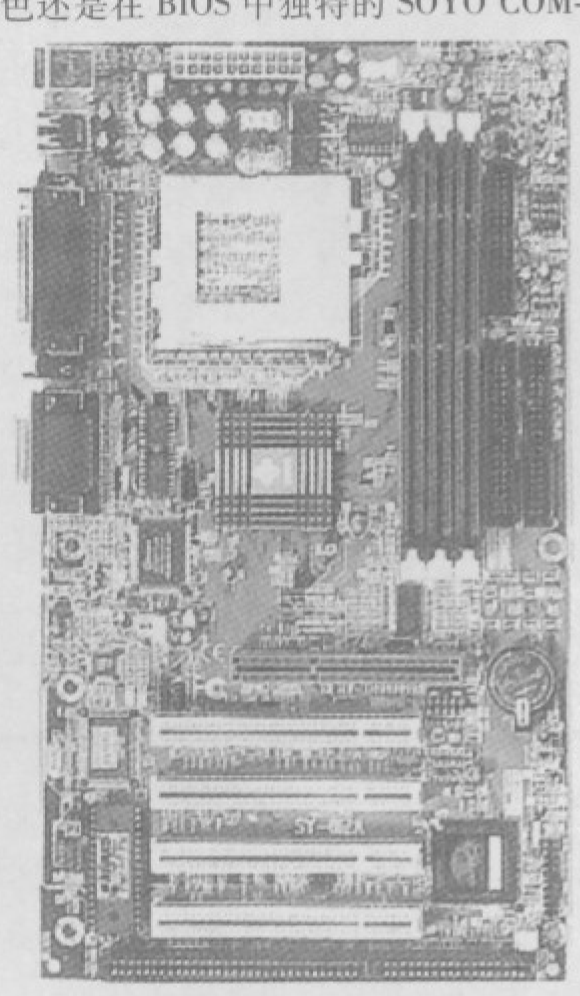
Socket 370是一种属于Pentuim II框架的CPU。它的目标客户是在低端部分，所以它的设计也是为降低成本而作的。它的内核与Pentium II基本一致，但为了降低成本，还是去掉了二级缓存，在结构上也要比Pentium II简单。它采用PPGA封装，外型与Socket 7十分相似，只是在CPU的四边各多了一排Pin脚，总数为370支Pin脚，适用于Mendocino的CPU。

以前赛扬处理器推出的时候，各个主板厂商纷纷推出了与赛扬配合的采用Intel EX主控芯片组的主板。这次Socket 370出山，他们更是不会轻易放过，又不加停歇地推出了专门配合Socket 370的Intel ZX为主控芯片组的主板。

技嘉公司为配合Socket 370的推出，着想LX用户的升级，特别推出了一种名字叫GA－6R7的转换子卡。它可将Socket 370 CPU在SLOT 1的主机板上使用，此块子卡的最大特色是并不限定只能在技嘉的主板上使用，也可以在别的厂家的主板上使用。另一特色是在Socket 370 CPU上市后，若市面上还没有支持这种CPU的主板，那么用户可以用它在SLOT 1的主板上使用，是一个非常方便的升级方式。这种卡的设计很独特，猛的一看就好象是赛扬处理器，但它的中间放芯片的地方却是空的，这种转换卡可以插在LX的板子上，可达到提高CPU主频的目的。

梅捷作为一个较大的主板厂商，也推出了专门配合Socket 370的主板：SY－6IZA。

这款主板采用Intel ZX主控芯片组，支持从300MHz到433MHz的Socket 370处理器，有从66MHz到100MHz的系统总线，板上建有128K的二级缓存，能有效地提高CPU的性能。最大内存可支持到256MB，有四条PCI，三条ISA和一条AGP插槽，有着不错的扩展性。同时它内建I/O芯片，支持四个IDE设备，以及通过2000年测试等等……它的最大特色还是在BIOS中独特的SOYO COMBO setup，可以让玩家轻松超频(DIY最感兴趣之处)。



Socket 370虽然是一款全新的处理器，但它的对象还是低端用户，价格估计会很低，性能也不会很差。可以想象，如果Socket 370的性价比很高的话，AMD和Cyrix可能会没饭吃了。Ω





新生代“随身听” Rio PMP300

ASUKA/文

说起 MP3 音乐，玩电脑和用电脑的人无人不知晓。MP3 音乐时下来越来越流行，可惜以往只能坐在 PC 之前欣赏，不过，自从有了 MP3“随身听”之后，电脑迷兼乐迷的朋友就不必为在路上无法欣赏 MP3 音乐而发愁了。美国帝盟公司看中这一庞大的市场，在 1998 年 6 月收购了生产第一代便携 MP3 音乐播放器的韩国 Digitalcast 公司，帝盟随即推出了第二代便携的 MP3 音乐播放器——Rio PMP300。

MP3 是什么？这个问题听起来好象有些可笑，但是有许多人确实不太明白。MP3 是 MPEG 1 layer 3，它是在计算机中储存高质量音乐或音频文件最有效的方式。MP3 文件通常的扩展名为 *.MP3. 它实际是一种声音的压缩标准，拥有很高的压缩比，通过选择不同的压缩速率，可以得到不同音质的声音压缩文件。对于 CD 音质的声音文件，如选择 128K 的压缩速率，压缩后您可以得到同样拥有 CD 音质的 MP3 文件，但文件已经比压缩前缩小了 12 倍。如果采用较低的压缩速率，还可以将文件压的更小。MP3 文件的大小仅仅是 CD 音频文件的七分之一到九分之一。一张普通的 CD 光盘可以存储大约 15 首歌曲，如采用 MP3 的格式，同样一张 CD 光盘就可以存储超过 150 首 CD 音质的 MP3 歌曲。这也是 MP3 能够流行的主要原因。由于 MP3 音乐是以数字文件的形式存在的，因此在计算机系统里和计算机系统之间就很容易传输，可以通过内部网络，Internet，硬盘和 CD－R 等各种计算机常用的手段进行传输。当然也可以自己制作，这是 MP3 能够流行的另一个原因。

Rio PMP300 体积小于盒式录音带，只相当于一个传呼机大小，重量只有 70 克，并且没有活动部件，即使在剧烈运动中播放也不会间断。它采用单个 AA 碱性电池，有高达 12 小时的连续播放时间。用一节普通碱性 5 号电池就可以连续播放 12 小时，这是任何播放器都无法作到的。这是因为决大部分电能都消耗在机械传动部分。32MB 固化快闪存储器提供 60 分钟连续的数字质量播放时间和高达 8 小时的语音质量音频。还可增加快闪存储器升级卡。

Rio PMP300 套件中带有一张 Music Match Jukebox 软件的光盘，它能制作 MP3 曲目（Limited 版本），一张 MP3 音乐范例光盘，高质量便携式立体声的耳机，一条连接 Rio 到 PC 的电缆，一个通过并行口的配置器和一个 1.5V AA 碱性电池。

有了一个出色的 MP3 播放器，那么应当如何获得合法的 MP3 音乐文件呢?

其实很简单，只要你有一个 MODEM，一根电话线就可以了。现在有许多的网站已经开始向大众供应 MP3 音乐了。有兴趣的朋友可以到这些网站去看一看。同时帝盟正在和各大唱片厂商积极合作，争取让人们更方便、更容易地获得 MP3 音乐文件。

提供 MP3 音乐的网址：

www. mp3. com

ww. mpeg. com

www. goodnoise. com

www. musicmatch. com

www. mp3bench. com

www. nordicdms. com Ω



软言硬语

Q来A去

主持人:孙　嘉

天啊……现在每天我的信箱里都会被很多问题塞满。真想不到朋友们遇到的问题还真不少,给俺的称呼也是五花八门,例如:小编(最正规之称呼)、老编(我显得很老吗?)、硬件大师(哈哈,这可担当不起)、无所不能的老鸟(呵呵,其实我也是很"菜"的,不过,只要不让主编大人看出来,我就还能在这儿骗口饭吃:))还有救苦救难的救世主(观世音菩萨?)等等。哈哈,我们的读者朋友的创造力还是蛮强的嘛,我被夸的骨头都酥了^o^。

好了,好了,承蒙朋友们看得起,小编我只要活着一天,就要尽最大努力为大家排除困难(装出大义凛然的样子)。啊?问上次你的问题怎么现在还没有解决?这个,这个……坏了,坏了,说不会岂不是有损我的光辉形象?"啊,咱们不要谈论这些无关紧要的话题了,还是给朋友们解决问题是正经(顾左右而言他?)。"

有问必答信箱:sunjia@ 188. net Ω

Q:我现在不知该选什么显示器啦。MAG 700T 逐行只能到 1280X1024,还只有 60Hz,真受不了!LG 未来窗怎么样?还有新来的 ADI,看指标不错,也是特丽珑。还有三菱、松下等等。我就是想要一台没挑的 17 显示器,价格嘛,5400 左右没问题。可是 ADI 这么低(4500),真的好吗?嘻嘻,问题太多了,请鸟儿们帮忙,我明天就得抓货去了。另外,ADI 5GT 会象 SONY 显示器那样发红吗?谢谢啦。

Mo_fei

A:唉,老兄要求蛮高的嘛。个人感觉 ADI 5GT 性价比最高。未来窗也不错,但价格稍微偏高一些,不如 5GT 值。如果追求性能,优派(Viewsonic)的 PT775 可以算 17 中的极品。当然价格也不低。我不是很看中显示器的调控方式和外观,所以观点不一定适合老兄。不过我还是觉得 ADI 5GT 值(主要因为我没钱),其实我只用过几个小时 ADI 5GT(没钱买,只能在朋友那里看看罢了:(),不过我觉得真是不错,只有 4000 多元。用的是特丽珑显象管,知道带宽有多少吗?哈哈,足足 202. 5MHz。呵呵,老兄没有看错,是不是很惊讶?我试了一下,1600*1200 下刷新频率达到 75Hz。是不是很爽?还通过了 TCO95,实在是不错。

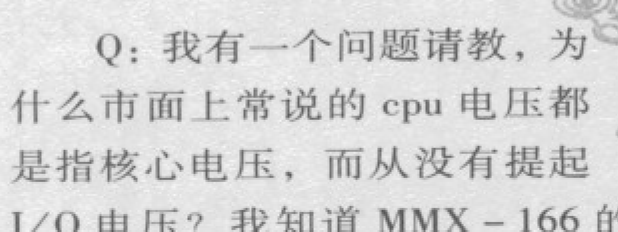
你说的发红的问题,我没有注意,毕竟我只用过几个小时而已。所以,这就需要老兄自己观察喽。^o^ Ω



Q:我有一个问题请教,为什么市面上常说的 cpu 电压都是指核心电压,而从没有提起 I/O 电压?我知道 MMX-166 的核心电压是 2. 8V,但却查不到它的 I/O 电压,而许多主板上要设置 I/O 电压。请不吝赐教,回答我这个也许幼稚得可笑的问题。

Doskey

A:一般很少有人提到 I/O 电压,为什么呢?因为 I/O 电压不象 CPU 内核电压那样依 CPU 种类的不同而不同。原来的单电压设计的主板内外电压是完全一致的,而对于后来的双电压主板来说,外部电压标准应该是 3. 3V。你说的需要调节 I/O 电压的主板可能是早期的 100 外频主板,它们由于技术和工艺所限,在高外频下工作往往很不稳定。为了让外部设备可以正常工作,需要适当提高 I/O 电压。通常会多出一项 3. 5V 的选项,有极个别还有 REV 选项(厂商注明 3. 62V,实测达到 3. 75V)。其实几乎所有的机器在这三种电压下都可以正常工作,但是高电压会引起外设温度升高,所以如果不是为了提高外频下系统的稳定性的话,最好还是采用 3. 3V 的外部电压。Ω






Q：想询问台湾大众 17A 显示器和爱国者 700A 显示器两者孰优孰劣，兰州这商家说 700A 高分辨率下有抖动，不如大众 17A，但价钱相差无几，请你帮我决定一下。急于在节前配好以 PLAY 过春节，请尽快回信！谢谢！ Guo Yun

A：大众的 17A 我没有用过，但爱国者 700A 我已经用了好几个月了。感觉怎么说呢？在高解析度下(1280＊1024 以上)确实有抖动。毕竟价格摆在这儿嘛。就算在 1024＊768 下，边角也有稍许模糊，当然是和 MAG、SONY 等相比的。而且爱国者 700A 的辐射强度要比 MAG 和 SONY 等大的多，不过听说很快爱国者 700A 要推出符合 TCO 标准的版本，而且价格不会有太大浮动。如果是真的话，那朋友们还是等等再购买新版的 700A 吧。呵呵，尽管爱国者 700A 并不十分完美，但我还是买了爱国者 700A，不为别的，只为我没钱！^o^ Ω



Q：我是一个爱玩电脑的小伙子，为了更好的玩游戏，最近想买一块好的 3D 卡。我本来有一块 VOODOO1－PCI 的卡，不知道 AGP 可不可与之连用像 PCI 与 PCI 一样。请多指教！ PuBaa

A：哈哈，我也是一个电脑的小伙子。既为同志，何需客气？^o^关于你的问题嘛，首先 AGP 可以连 VOODOO 和 VOODOO II，链接的方法和 PCI 显卡链接 VOODOO 是一样的。其实 AGP 与 PCI 从后面看是一样的，只是在机器内部用的插槽不一样而已。只不过，老兄的目的是玩游戏，那么既然有 VOODOO 了，还要买好的 3D 显卡做什么？因为玩大多 3D 游戏时，只是 VOODOO 子卡在工作，而游戏效果和速度与你所用的主显卡是无关的。当然，你可以把 VOODOO 卖掉再买更好的 3D 加速卡来玩游戏。要是还保留 VOODOO 子卡的话，完全没有必要更换 2D 显卡。Ω

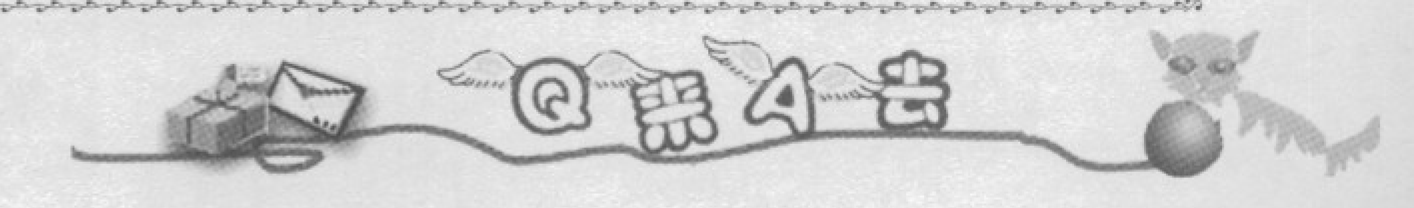
Q：前几日我帮朋友在市场上选购了一只 V.90 标准 56K 的“黑猫”，包装很精美，而且是中文，外包装上标明 MODEL：5663，支持 FAX、VOICE 全双工和语音 E－mail，安装驱动程序显示的设备选择是“USR 56K FAX EXT 和 USR 56K VOICE EXT”，商家说：“选择‘USR 56K VOICE EXT’，因为是支持语音的版本”。但是我在 USR 网站上查了半天也没查到这种型号的猫。而且包装内的一切东西却全都是英文的，并且没有保修卡之类的“大牌”厂家应有的东西。询问商家他们却一口咬定他们是“正经”的生意人从来不买假货。

我在连接沈阳的 CHINANET(163)时，无论怎样设置，最高只连到 50666bps，而且上 YAHOO 感觉还没有原来的 MOTOROLA336 快呢？也不象一些人说的“黑猫”从不掉线，这几天的试用中就掉了好几次。

不知是我命苦买到了一只假“黑猫”呢，还是真的象某些文章评测的“黑猫”不是一只好“猫”。我买到的是否是假货？如果不是，请教我如何设置才能发挥这只“猫”的威力，达到应该的 52xxxbps 呢？

谢谢！请各位大师务必在百忙之中不吝赐教，给我回信。 MAIGY

A：“黑猫”我用过，感觉还可以。你的“猫”我没看见，可不敢妄加评价。暂且不论黑猫是真是假，咱们先来说说上网速度快慢及掉线的频繁程度的主要影响因素吧。首先，“猫”的好坏肯定对速度和稳定性有一定影响，但“猫”并不是最主要的因素。那什么因素对速度和稳定性影响最大呢？呵呵，那就是电话线的质量。其实，上网的速度和稳定性是相关的。如果电话线或者“猫”的质量不好，在数据的传输过程中会产生杂波的干扰。而这时真正的数据和杂波混在一起，不容易区分。在数模转换过程中，就需要分出一部分时间来分辨杂波和数据。如果区分不开的话，“猫”就会停止响应或是发生掉线的情况。所以，请你先看看是否是电话线的质量问题。方法非常简单，在不通话的状态下(特别是下雨的时候)，拿起听筒仔细听，如果有杂音，则电话线的质量就不是特别好。如果是电话线的问题的话，那你真惨，除非更换电话线，否则多好的“猫”都不好使。如果在下雨时也没有太大的杂音的话，那你最好还是换一只“猫”再试试。Ω



栏目主持人：金鑫

大家新年过得怎么样？一定很爽吧，我这几天忙于访亲探友，整天弄得疲惫不堪的，累极了。不过一想到李大嘴上个月因为吃坏了肚子而住院，现在看见好吃的光流口水不敢下嘴就感到好笑，疲惫感也减轻不少。希望大家也能和我一样，在工作学习之余找点儿乐子，这样干起事来才能事半功倍呀！

二月份有我国的传统节日——春节，在这里我先代表编辑部的老编小编、排版美工们向热情的读者们拜个年，谢谢大家一年来对我们工作的支持，也请大家新的一年里继续支持我们啊！

新的一年，我们有着更多的希望，有着更多的向往，因此我们会更加努力地把杂志办好，以报答广大读者对我们的厚爱。这期也有不少精彩的文章，《宝马雕车香满路》集中了大批出色的关于汽车的网站介绍，相信一定会得到喜爱汽车的读者青睐的；《仙乐飘飘网上来》则精选了一些音乐相关网址，各位读者可以到网上下载一些好听的歌，为过节增添一些喜庆气氛；应一些主页制作爱好者的强烈要求，本期准备了《在网上安个家》，介绍了一些制作主页的工具软件和技巧，希望大家会喜欢；另外还有网络迷情和有关网上加速的文章，大家一定要仔细看呀！如果你们对这期的文章有什么意见和看法，欢迎给我来信，我的电子信箱：covlinjin@ yahoo. com

虽然是一年之初，但Internet上的新鲜事却层出不穷。日前据美国计算机紧急反应小组协调中心报告，互联网底层协议TCP/IP让黑客有"洞"可乘，被他们盯上的网站和系统可能会陷入一片混乱。该中心称，易受攻击的系统将遇上叫做"拒绝服务"的攻击，而易受此种攻击的机器很容易被黑客发送的数据包而引发死机或异常操作。另外，攻击者很可能假冒原IP地址，使得它看上去象是来自互联网其他某个地方，该中心的专家建议易受攻击的站点重新设置路由器或防火墙，并安装路由器过滤装置防止假冒IP的攻击。

另据一项新的调查显示，Linux操作系统的市场份额在1998年狂增了212%，增长速度远超过Windows NT、Net Ware、Unix和其他所有的服务器软件。IDC的调查显示，1998年，Linux的市场份额从6.8%增长到目前的约17.2%，使用Linux的用户人数从1997年到1998年则增长了三倍。

据Chinabyte最新消息，一个名为Cyberwar的黑客组织开始向cn域名站点出击，并疯狂叫嚣要逐个攻破带cn域名的主机。该黑客组织在被攻击的页面上宣称，此次行动是针对镇江盗窃银行巨款的两黑客被判死刑一事而来。因此，提醒带cn域名的网站对此严加防范。对了，最近中国还发生了一起罢网事件，一些网民为抗议上网收费过高而停止上网。是啊，高昂的电信收费已经成为Internet在中国发展的瓶颈。希望有关部门能考虑考虑我们网民的要求。

好了，这次就聊到这里，别忘了来信谈谈你们对本栏目的意见，还有……给我投稿！^_^咱们下期再见！





TOYOTA



VOLVO



"宝马雕车香满路，奔驰亦可网上行。"

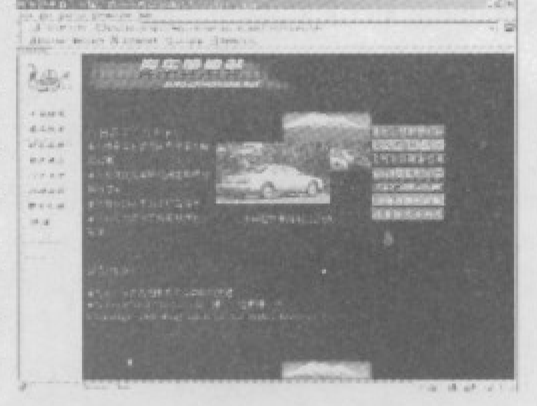
——汽车网址大放送

飞　虹/文

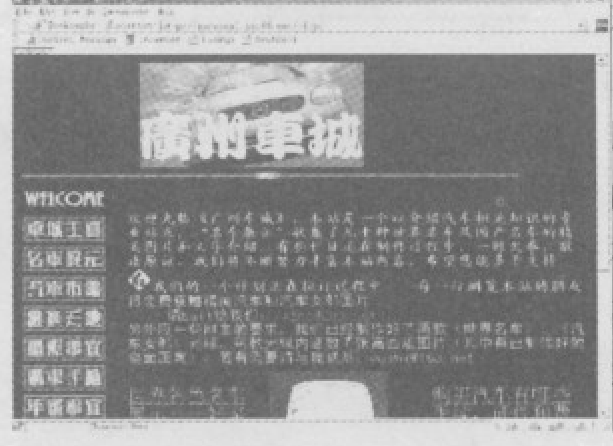
记得小时候最爱玩的玩具就是汽车，因为那时家里条件不太好，我所有的玩具中只有一辆汽车。虽然它很小也不很精致，但我还是爱不释手，就连晚上睡觉也要把它放在身边。现在随着咱们国家经济的发展，汽车这种原来的奢侈品也"旧时王谢堂前燕，飞入寻常百姓家"了，拥有一辆汽车不再是一件遥不可及的事了，而且现在的汽车迷也越来越多，在Internet上关于汽车的网站更是比比皆是，让人眼花缭乱。最近我又在网上找了许多有趣的汽车网站，下面大家就随我逛逛网上的汽车王国吧！

关于汽车的综合站点：

1、http://auto. chinaroad. net　汽车加油站。这是一个在网上相当有名的汽车网站，尤其是它的车坛快讯和网络直销很有特色。不过喜欢名车图片和资料的朋友们也不必失望，因为这里的名车鉴赏里的内容相当丰富，几乎包括了世界上所有名牌的精品，图片也是相当经典的哟，值得一去。另外还有一些二手车讯，如果你想尽早实现汽车梦的话，也许会有惊喜发现呢！



2、http://personat. gz168. net/city 广州车城。广东是我国经济比较发达的地区，所以那里的汽车个人拥有量也是比较高的，这个网站就充分体现



了这个特点。它的主页做得非常漂亮,内容也不错,包括几个非常吸引人的栏目：名车展示、赛车天地、汽车市场等等。不过这个站点似乎偏重于车辆的交易和购买，对这方面有兴趣的读者可以去瞧一瞧。

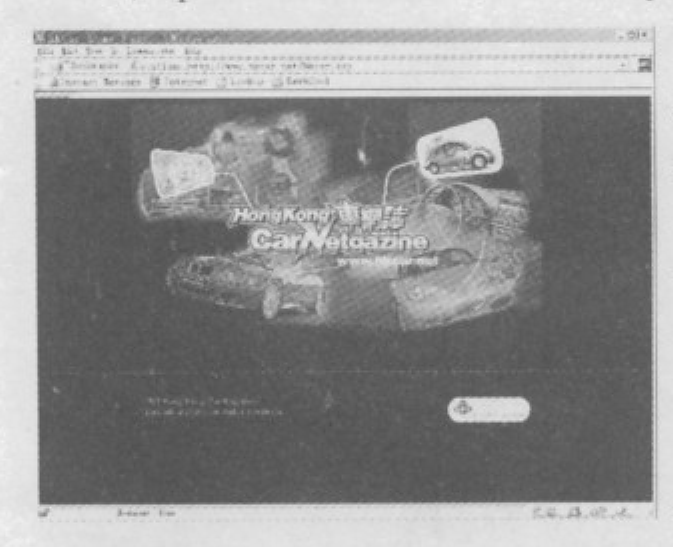
3、http://www.zjl.net/pub/atu 车境。这好像是一个个人站点。看得出版主对汽车十分喜爱，这里的内容多多、图片多多、精彩链接多多……我很喜欢这儿对内容的分类，在汽车常识里它包含了有关汽车简史、车型介绍、术语解释等内容；在名车鉴赏中按照跑车、轿车、越野车、概念车等分类，提供了许多精彩图片；在品牌标志中你又可以知道各个著名汽车品牌的来历及其表示的含义，让你大长见识。另外在赛事纵横中你还能了解到世界赛车各种顶级赛事的最新消息及花絮。谈了这么多,你还是自己去看看吧！



4、http://www.lz.gs.cninfo.net/cars 追车一族。如果你追求华丽的图片和详尽的资料的话,这个站点不可不来！它包括了名车徽标、家族史话、资料档案、名车鉴赏等栏目,每一个都十分精彩,你不仅可以了解到许许多多鲜为人知的趣闻和史料，而且还能下载到各种名车的图片，何乐而不为呢？快加到你的bookmark中去吧！



5、http://www.hkcar.net/hkcar.asp 车网杂志。如果要了解车坛比较权威的资料和消息，还应该去有关汽车的杂志看看。这个站点是香港著名杂志《车网》的电子版发布站点，内容异常丰富,更有一些新车发布消息和详细介绍，甚至包括非常内幕的报道。不过这却是个英文网站(太不公平了,老天为什么总是拿英文来折磨我呀！)。



6、http://www.netease.com/~monk 个性之车。这个个人主页做得非常前卫，因为这里的内容全是有关概念车的，有很多十分怪异的车型介绍和一些关于这些奇形怪状车的资料，真的很有个性。这个页面比起以上几个网站来也显得很酷,让人眼睛一亮,追求个性的读者朋友不妨去宕点东西来装饰自己的桌面。



7、http://www.motor.kstar.com/karsing/motor 机车世界。也许你除了汽车之外还喜欢摩托车，嘻嘻，告诉你们一个小秘密，我也特别钟爱摩托机车。有好几次将爸爸的摩托车钥匙偷出来,开车上街兜风。喜欢一转油门,发动机那种畅快轰鸣的声音；喜欢被迎面而来的狂风把头发吹起的感觉；喜欢回头看一眼被我超过的那些司机们无可奈何的表情，真的很有意思。(再告诉你们一个秘密，我是无照驾驶。千万别告发我呀！)相信这个站点的Master对机车的喜爱比我有过之而无不及。他的品车赏车、机车教室等栏目都做得不错，而且你还可以在机车论坛中和大家讨论讨论玩车的心得体会。



其他有关汽车的综合站点：

http://www.chinacars.com 中国汽车网。

http://auto.iconcept.net 在线轿车。



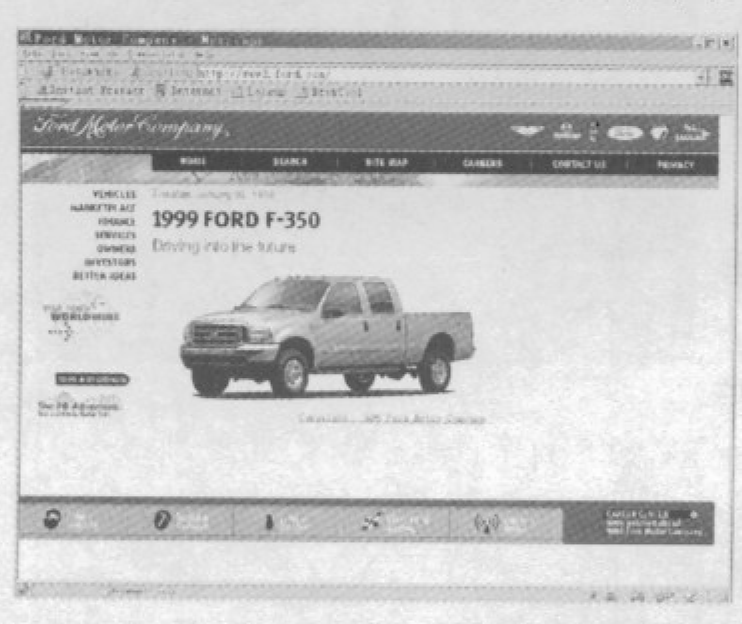
http://www.motorworld.com.cn 汽车城。

http://www.carnet.com.tw 网络车狂。

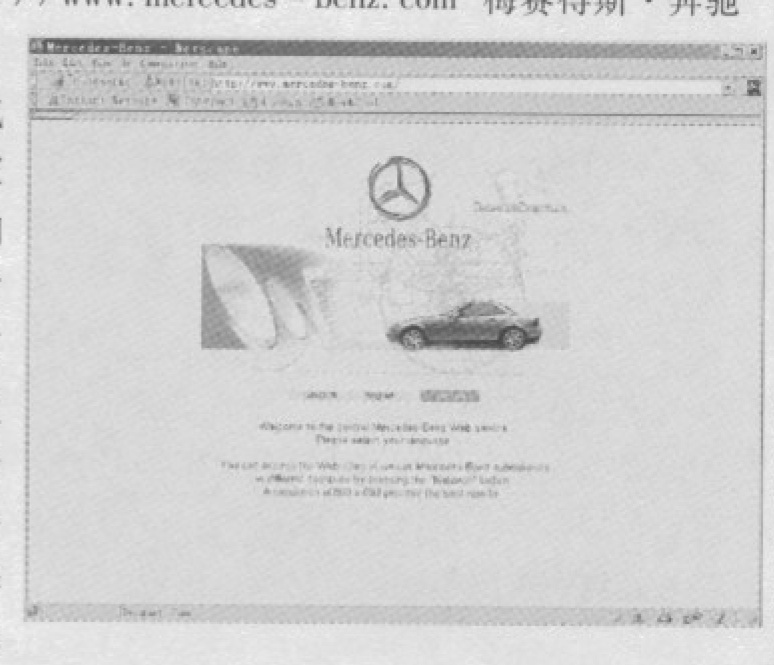
http://www.auto-china.org 中国汽车展览。

关于汽车公司的网站:

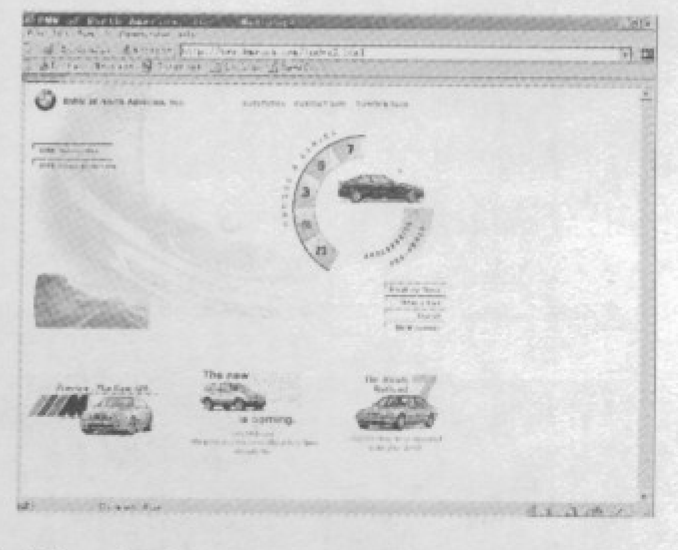
1、http://www.ford.com 福特汽车公司。福特公司是我最喜欢的一个汽车公司,也许因为它的成长经历带有比较浓厚的传奇色彩吧。福特在二战后得到了迅速发展,成为世界上数一数二的大型汽车制造商,它的林肯系列和水星系列亦已成为轿车中的经典。令我最敬佩的是福特总能吸引最优秀的人才,象麦克纳马拉、桑顿和摩尔等这样的美国历史上的风云人物,都出自福特。在福特的站点中你可以感受到它那种雄霸天下的气魄,它的全球子公司多如牛毛,车型品种众多,资料详尽丰富,足可媲美一部汽车辞海。如果你也欣赏福特,那么把这个网站作为你起始的主页吧!



2、http://www.mercedes-benz.com 梅赛得斯·奔驰汽车公司。提起奔驰汽车,可谓家喻户晓、妇孺皆知,它的站点主页很有浪漫主义色彩。背景是它最新的E系列轿车的头部特写,大大的圆眼睛极富欧洲古典情调,人见人爱(如果哪天我发了大财,一定会选这种车型,真是太可爱了)。奔驰的主页也向你提供了很详细的资料,你可以查询奔驰车的任何一款车型的主要性能指标和同其他品牌汽车的比较,你也可以在这里回味一下奔驰公司历史上的各种杰作。如果你也喜欢奔驰,那这个网站一定不会让你失望的。



3、http://www.bmwusa.com 宝马汽车公司。宝马公司也是我比较偏爱的汽车公司。它一向追求的是驾驶的安全感和舒适感,而且宝马汽车的外形也够酷,给人印象颇深。最近宝马收购了英国著名汽车公司劳斯莱斯,实力更是大增,销量势头很猛,很有希望冲击世界第一的王座。这个站点是宝马公司在北美的站点,有公司最新的消息、新车发布信息、新车性能指标描述以及对用户的各项服务,当然还有很多精美图片啦,喜爱宝马的你不能不去!



4、http://www.honda.com 本田汽车公司。说实话我对日本汽车无甚好感,但提到汽车公司却不能不说到日本,因为日本汽车在世界上的地位确实是举足轻重,本田、丰田、马自达、三菱都是叫得非常响的汽车品牌。日本车凭借低廉的价格和稳定的质量在世界汽车市场站住了一席之地。从本田公司的网站可窥一斑,它的服务非常齐全周到而且价格确实很便宜,如果不计关税,有的车用4-5万人民币就可买下(当然不会是象大发、夏利这种车啦!)。如果你不信,就去看看吧!



其他的汽车公司网址:

http://www.chryslercorp.com 克莱斯勒汽车公司.

http://www.gm.com 通用汽车公司.

http://www.toyota.com 丰田汽车公司.

http://www.ferrari.com 法拉利汽车

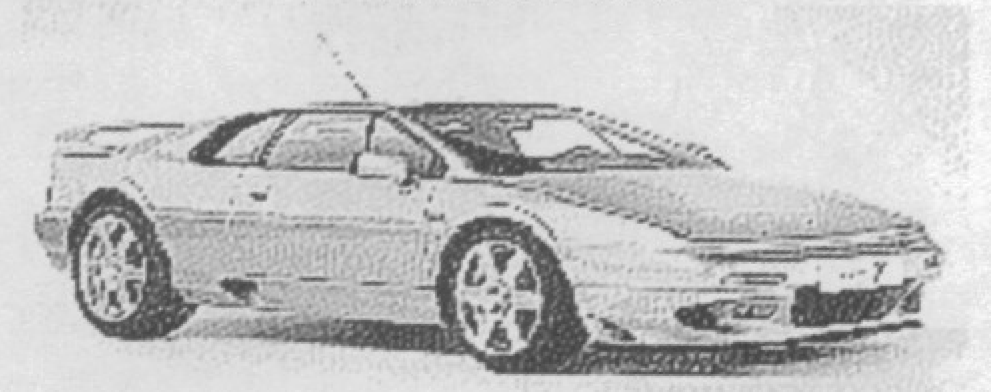
http://www.hmc.co.kr 现代汽车公司

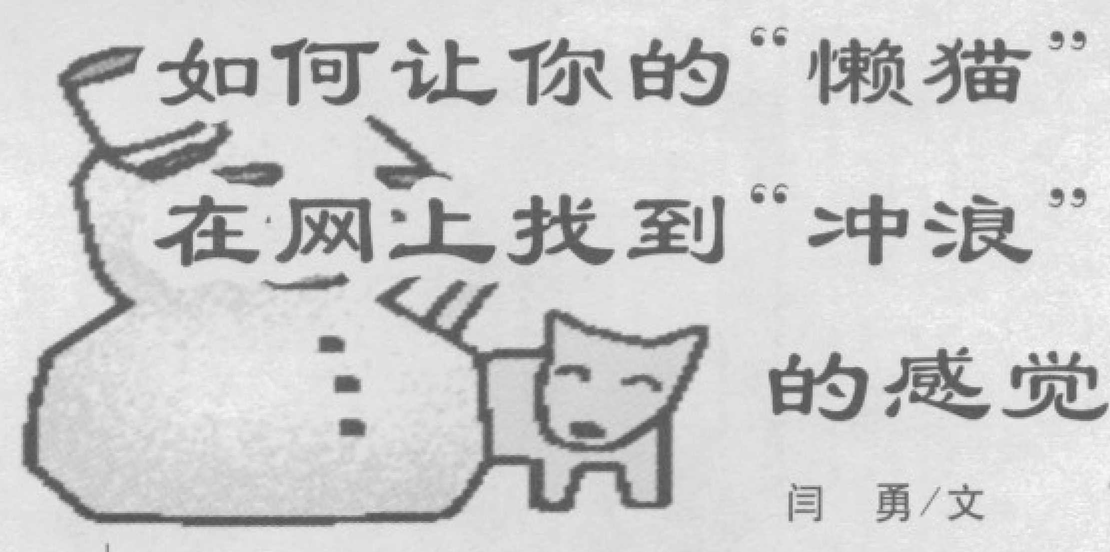
http://www.vw.com 大众汽车公司

http://www.rolls-royce.com 劳斯莱斯汽车

http://www.volvocars.com 沃尔沃汽车公司

有了以上的网站地址,保证你会获得第一手的汽车资料,在朋友面前一定能口若悬河地讲出许多关于汽车的典故和有关汽车的技术术语,让他们对你刮目相看,从此五体投地。哈哈,最后希望咱们都能美梦成真。Ω





如何让你的“懒猫”在网上找到“冲浪”的感觉

闫 勇/文

把自己的电脑与互联网相连接是每一个电脑玩家梦寐以求的事。然而，很多人在 Windows 95 下浏览 Internet 时，总觉得数据传输速度太慢，完全感受不到广告中所宣传的“高速公路”的效果，你试过用 33.6K 的猫浏览速度达到4K/秒吗？你有过用2K/秒的速度下载文件吗?如果没有，那么，今天我教给你的方法就可以加快传输的速度和加强连接的成功率。

在 Windows 95 的桌面上选择“开始”按钮，在“运行”中填入 regedit(注册表编辑器)，确定后再打开以下主键：在“/HKEY_ LOCAL_MACHINE/Enum/Root/Net/000?”中找到包含 Device Desc 字串，其值为“拨号网络适配器”的键，进入其子键 bindings，记下其中的串值“MSTCPNetWork/MSTCP/000?”中(最后一位的? 为上面找到的 MSTCPTranstem/Current Control Set/Services/Class/NetTrans/000?”中(？为上面找到的 NetTrans/000? 中的最后一位数字）增加串值：MaxMTU = 576(Windows 95 的缺省值为 1500 字节，最大值为 65535 字节）。在“/HKEY_ LOCAL_ MACHINE /System /CurrentControlSet / Services/Vxd/MSTCP”中增加以下串值：Default Rcv Windows = 5120 (Windows 95 的缺省值为 8192 字节，最大值为 65535 字节)。

DefaultTTL = 255(Windows 95 的缺省值为 32，最大值为 255)。Name Srv Query Timeout = 3000(Windows 95 的缺省值为 750 毫秒，最大值为 65535 毫秒)。优化系统文件，Windows95 查找文件时要访问 FAT(文件分配表)，同时也可以储存访问的文件的路径和名字，以加快下一次的访问速度。在“HKEY_ LOCAL _MACHINE/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/FSTempplates” 中有三个键名为 Desktop、Mobile、Server，分别对应在“控制面板 ——系统——性能——文件系统——硬盘”中的台式机、便携或接驳式系统和网络服务器三个设置项。

默认值如下：

Desktop(台式机)：

Namecache = “20 00 00 00”(即缓冲 32 个文件夹)

PathCache = “a5 02 00 00”(即缓冲 667 个 8.3 格式的文件名，使用约 8K 内存)

Mobile(便携系统)：

NameCache = “10 00 00 00”(即缓冲 16 个文件夹)

PathCache = “51 01 00 00”(即缓冲 337 个 8.3 格式的文件名，使用约 4K 内存)

Server(网络服务器)：

NameCache = “40 00 00 00”(即缓冲 64 个文件夹)

PathCache = “a9 0a 00 00”(即缓冲 2729 个 8.3 格式的文件名，使用约 16K 内存)

例如：你的电脑设定为台式机，那么就修改 Desktop 键。

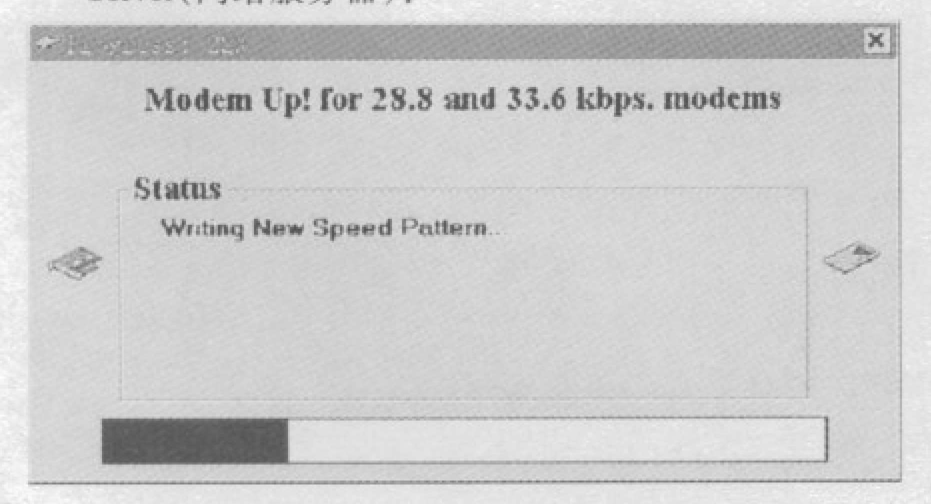
把两个字串的值改为：

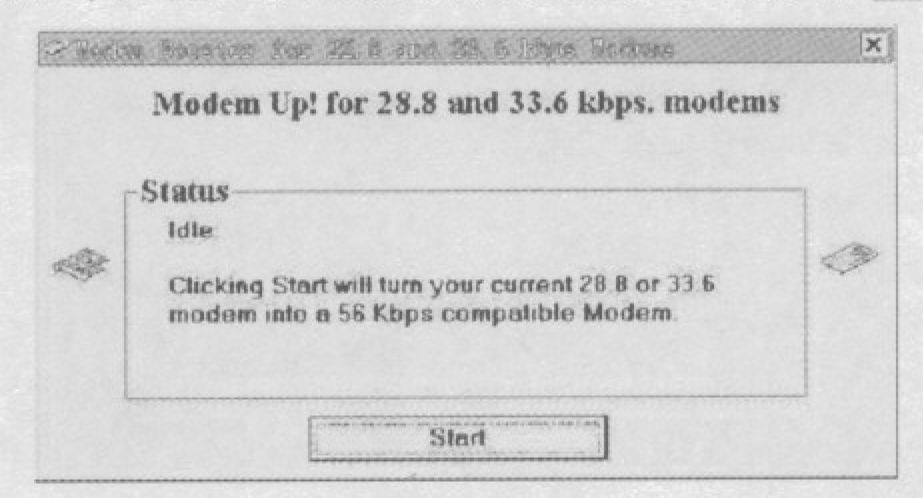
NameCache = “80 00 00 00”(缓冲 128 个文件夹)

PathCache = “00 10 00 00”(缓冲 4096 个 8.3 格式的文件名，使用约 48K 内存）需要注意的是，该缓冲区使用的是系统的常规内存，所以不能设置的太大。

在拨号网络中，选择一个已经设定好的连接，打开属性，选择服务器类型，把其中的“登录到网络”、“NetBEUI”、“IPX/SPX 兼容”三个选项关闭，也会提高传输性能。在控制面板中选择“系统——设备管理——通讯端口”，选择连接 Modem 的通讯端口(一般为 COM2)，再选择端口设置，做以下修改：波特率选最大值；流量控制中选硬件；高级设置中把两个缓冲区都改为最大。最后修改 SYSTEM. INI 文件(可以用 UltraEDIT - 32 来改)，在 [386Enh] 中加入下面语句：com? buffer = 1024 (? 是连接“猫”的串口号)重新启动你的计算机。再拨号上网，你就可以享受到和专线差不多的速度了。欣喜之余，你也许会问为什么会把速度提高这么多? 我可以告诉你，这是因为微软公司的 WIN95 没有对拨号网络进行专门的优化设置，而你做到了！(编辑：吹牛！)

以上操作仅限于有一定电脑操作水平的使用者，如果是刚入门的人，劝你不要自行改动，否则改不好会有麻烦的！不过也不要着急，稿费也不能白拿，再教你一招必杀技，你可以去网上下载一个名为 Modemup!的小东东，不大，只有 21.5K，直接使用，无需安装。只要你的机子是奔腾的就行了。使用很简单，只要按一下 START 就全部搞定了。我的 33.6 的猫不到 20 秒钟就达到了 54.2K，简直爽到极点！！还等什么？赶紧试试，去感受那如飞的速度吧！







品味时尚

雨 思/文

网络迷情

网络迷情



随着时代的进步，人们也开始活得越来越在意，搁在父母那辈，讲究吃喝玩乐叫资产阶级臭思想，放现在，这叫实现生活高质量。在解决温饱的基础上，在日益激烈的竞争下，在生活压力的缝隙中，人们开始想办法让自己活得更潇洒，于是各种潮流应运而生。

在时尚的倡导下，人们的头发长长短短，卷卷直直，最后干脆染它个面目全非；街上的流行色由大黄大绿到蓝蓝紫紫，如今又变成了深深浅浅的灰；女孩子的彩妆由扮酷的深色眼影加紫黑色唇膏，变成了天使娃娃般的透明妆，唇上只涂一抹轻虹似的唇彩；女人对肤色的态度变的也快，前一阵子还晒日光浴，抹太阳油，拼命想把皮肤改成古铜色，而今，又是防晒又是增白，生怕变黑一点点；不仅仅是女人追求时尚，男人也一样，衬衫要穿boss，T－ shirt是鳄鱼的，还会时不时用上点古龙水。



时尚不只体现在衣着上，别的方面也一样。就休闲娱乐而言，整天抱着电视，扎堆聊天，凑手搓麻已落伍太多了，现在讲的是游泳、健身、桑拿、保龄，健康休闲。当然，追求时尚并不代表随波逐流，那是找累。只有在经济条件许可下，符合自己的审美观和自身特点的基础上，去不断尝试新的生活方式，才能活得更加惬意。

以前我们了解休闲娱乐信息的主要途径就是报刊和电视，有很多这方面的期刊专门跟踪潮流动态。去买杂志经常遇到这样的麻烦，去早了没来，去晚了又卖完了；看完后又有问题了，留着吧，占地儿，扔了，可惜。现在可好了，网上电子刊物的内容越来越丰富，省却了印刷品带来的不必要的烦恼。以下是几个我比较喜欢的有关时尚动态的网站，希望大家能和我一起分



享。

COSMO《时尚》是我最喜欢的杂志之一，当然我在网上发现它之后，就再也没买过印刷版的了。它的网址是：



http://www.trendsmag.com.cn/cosmo.htm.

COSMO为月刊，涉及范围很广，包括休闲娱乐、美容化妆、流行动态、人物采访、焦点话题、家居、美食等等。在该网站上会有近几期的杂志可供选择，以一月份的为例，共分有特别推荐、时尚问答、时尚人物、时尚TIP、时尚流行、时尚美容、时尚休闲7个栏目，每个栏目下都会有几篇文章。



模特的世界风云变幻，新人辈出，究竟谁是新的宠儿呢？在时尚流行中有一篇文章《当今模特谁当正红》，介绍了几位来自不同国家的，目前红的发紫的世界顶级名模，并附有照片。

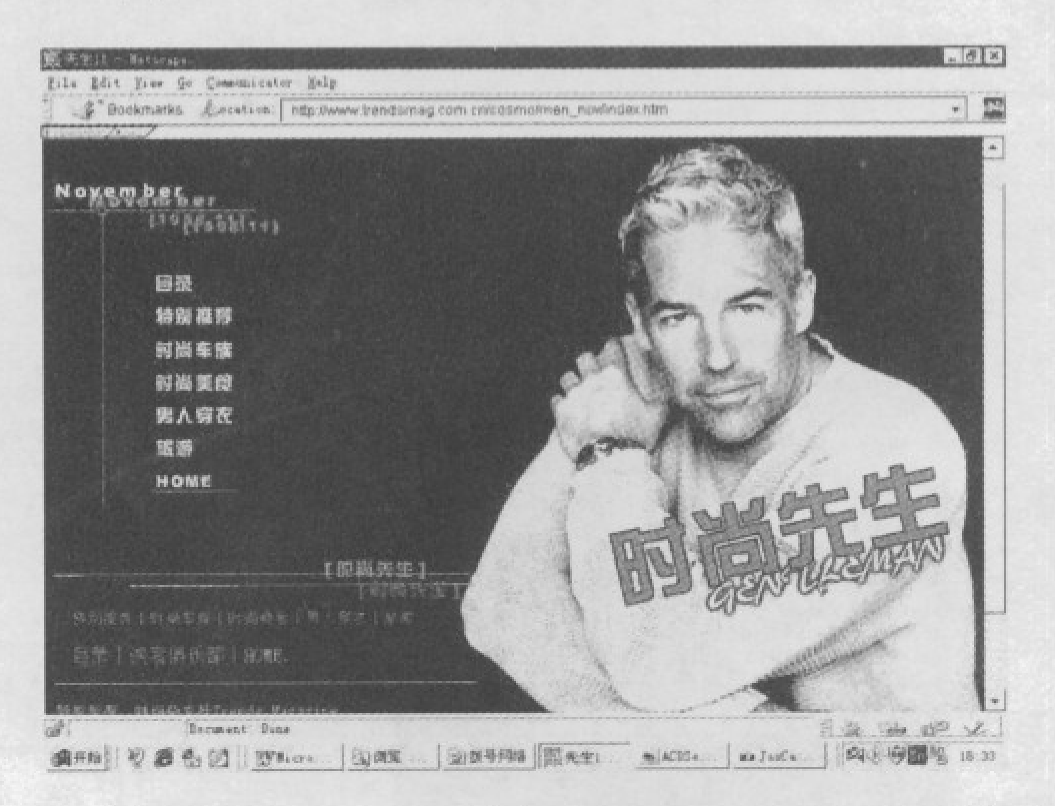


在时尚休闲的美食中介绍了几款瑞士火锅，我试着做了一个奶酪火锅，味道还不错，而且制作简便。只需将两杯干白葡萄酒和一小块切碎的奶酪放在一起加热至融合，再用切成小块的味浓的面包蘸食即可。怎么样，你要不要试一试？



在时尚美容中介绍了一款“酒色妆容”，用酒红色的眼影、唇膏、胭脂，营造柔美浪漫的感觉，感觉满新鲜的。

时尚不是女人的特权，在这个网站上还有一份专门为男士准备的刊物GENTLEMAN《时尚先生》。里面介绍的大



都是男士感兴趣的内容，包括特别推荐、有车一族、时尚美食、男人穿衣、旅游等栏目。例如在有车一族中就介绍了99年各厂家推出的新车款式。



ELLE也是时尚方面的权威刊物，主要偏重于服装和化妆品方面，并且在不同的国家有自己独立的网站，做得很不错，感兴趣的话可以去看看 http://www.elle.com.

另外还有一个网站 LYREFUN 品味，http://www.lyrefun.com，介绍流行趋势，现代生活，名牌服饰和化



妆品，也是值得一看的。

谈了半天时尚，究竟什么是时尚？恐怕每个人的见解都不尽相同，依我所见，品位时尚只是为了享受生活，总之，活得开心最重要。Ω

网路夜未眠

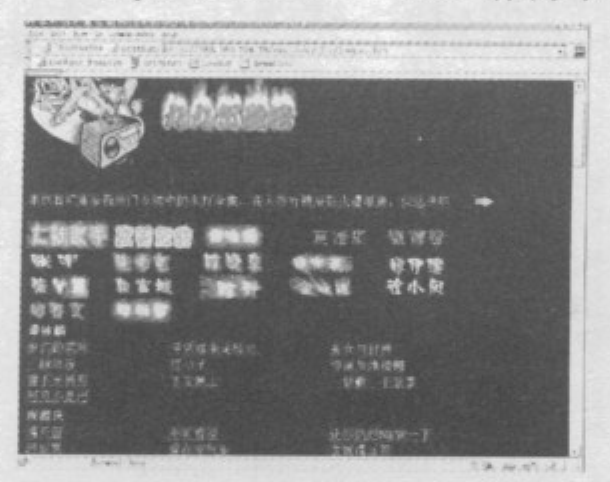
仙乐飘飘网上来

FANTASTIC CHINESE MUSIC

飘　阳/文

你喜不喜欢听音乐，有没有自己欣赏喜爱的歌星？你是不是也像我一样有着一大堆的CD，也喜欢王菲、许美静、张惠妹……如果你想了解更多的流行乐坛资讯，想知道自己偶像的更多细节，想听到更多好听的歌曲，那就赶紧到Internet上来吧！现在随着春节的临近，无论是商业网站还是个人主页，都增加了很多贺岁的节目，非常精彩。下面我就把最近探到最新有关音乐的站点献给广大读者，大家不要犹豫，快点去哟！

http://www.bta.net.cn 作为中



国国际互联网大哥大的Chinanet，最近一改往日颇为严肃正统的形象，把主页做得活泼异常。尤其是它增加了大量有关音乐歌曲的内容，相关的页面极酷，让人眼睛为之一亮。它的99贺岁榜内收录了数百位知名歌手的千余首歌曲，让你在线选听，有谭咏麟、郑伊健、陈晓东、郭富城、梁咏琪、许如芸等等，群星璀璨。而且更有各个电台的流行歌曲排行榜的火爆金曲、新近发行的热门专辑的主打歌曲，内容多多，不容错过！

http://music.chinaroad.cn.net/music **非常音乐网**。这里有最新的流行音乐信息，最新的歌星近况报告、最全的歌手档案……虽然这个站点



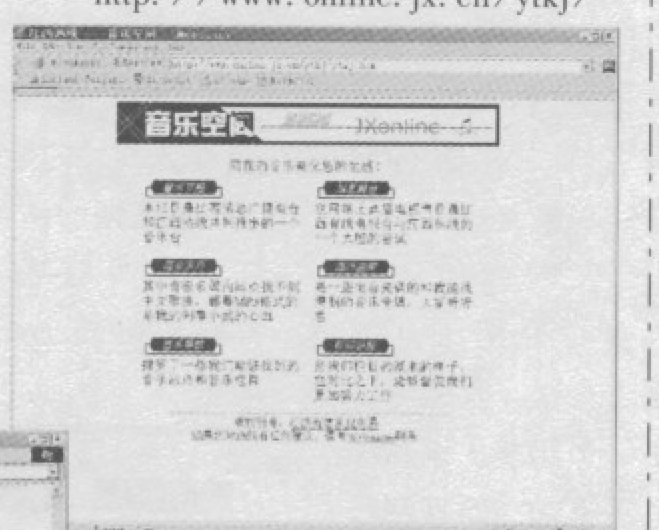
的页面做得不是很华丽堂皇，但更新速度非常快（几乎每天更新一次），它包括音乐传真、非常报道、歌曲排行榜、明星高速路、名家荟萃、歌手档案等非常吸引人的栏目，内容丰富、精彩倍至！

http://www2.east.cn.net/music



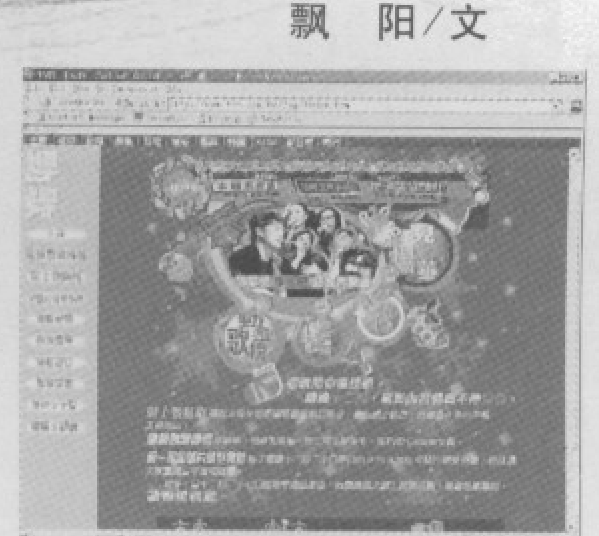
中国音乐第一站。这是东方网景的音乐站点，它的内容也很丰富，有几个在网上比较知名的栏目，如阳光地带、灵山手记、第一直觉等。这个网站的权威性比较高，有很多音乐专家的见解和评论，如果有兴趣可以来看看。

http://www.online.jx.cn/ytkj/



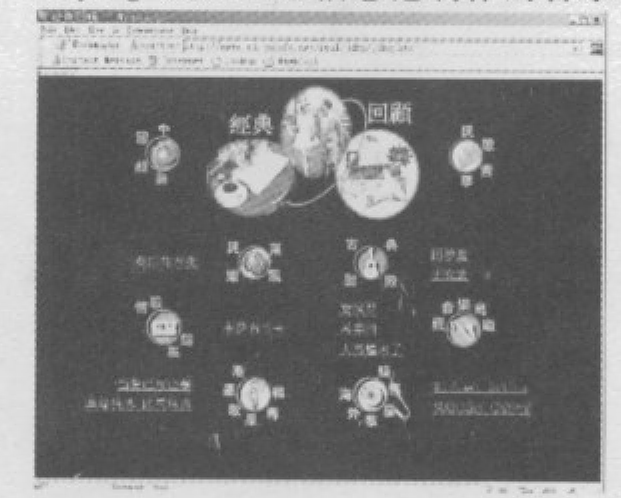
音乐空间。这是江西在线的音乐站点，和别的站点相比较，它更注重实用性，为你提供了大量的流行歌曲下载。这里的歌曲大多是MP3格式，虽然大了一点，但音质还是非常优秀的，而且这个网站的连接速度很快，一般4MB的文件20分钟就可宕过来！

http://www.tvb.com.hk/jsg 这



是一个香港的音乐网站。香港歌坛星光灿烂，相信大家的偶像也是香港歌星居多，因此这个站点你不能不来。这里既有乐坛新闻，又有音乐排行榜和好歌重温，还有一些现场演唱会和颁奖典礼的精华片断。对了，你还可以给歌星们留言，说不定还能和你的偶像直接交流呢！

http://www.dj.net.tw/~jasoncyc/song.html 这是一个台湾歌迷制作的音乐主页。它按照歌星和



专辑分类，每一个分类都有相应的歌曲供你下载，内容多得很呢！你在上面一定可以找到自己喜爱的歌，不过就是下传速度有些慢。

http://news.sd.cninfo.net/real/jdhg 这是山东信息港制作的音乐

在网上安个家

(一)

广西 吴业利/文



早几年,国内知道 Internet(因特网)的人甚少,而真正懂得使用的人更是凤毛麟角。但是,近年来,Internet 一词在各种媒本上频频出现,成为人们争相谈论的热门话题。"上网冲浪"正在成为一种新的时尚,构成了现代都市里一道独特而又亮丽的风景线。当你在 Internet 上遨游之际,会不会对那神奇的网页(Home Page)羡慕不已呢?"临渊羡鱼,不如退而结网",其实,你也可以制作自己的个人主页,在网上安个家。网上安家之路怎么走呢?下面,笔者为你详细地介绍一下制作个人主页的有关事项,希望能对你有所帮助。

一、安家之路——制作过程

(一)、准备阶段:

既然所有的网页都是用 HTML(Hyper Text Markup Language 超文本标记语言)所写成的,那么我们就必须对它有所了解。HTML 是一种特殊的电脑语言:"标注语言",它不同于其它的编程语言,简单、易学。虽然现在比较流行的网页编辑器可以让你无需写一个 HTML 语句,即可制作出一个较为出色的主页,但是如果要制作出高水平的个人主页,必须从 HTML 语言入手。

熟悉 HTML 以后,你就可以策划、编写主页了。首先,你必须明确在主页的主旨(比如说要讨论或说明什么问题)和结构,最好选择自己熟悉的话题。然后,制作主页中要用到的图形等素材;最后,找一款适合自己的网页编辑器,制作 HTML 文件。如今的主页编辑器基本上都是 WYSIWYG(what you see is what you get 所见即所得),如 Netscape Composer、Front Page 98、Hot Dog、Net Objects Fusion 等都是不错的选择。

个人主页制作完成后,你最好将它在不同的浏览器中测试一下效果(至少应在 IE 和 NETSCAPE COMMUNICTOR 中),这一步至关重要。

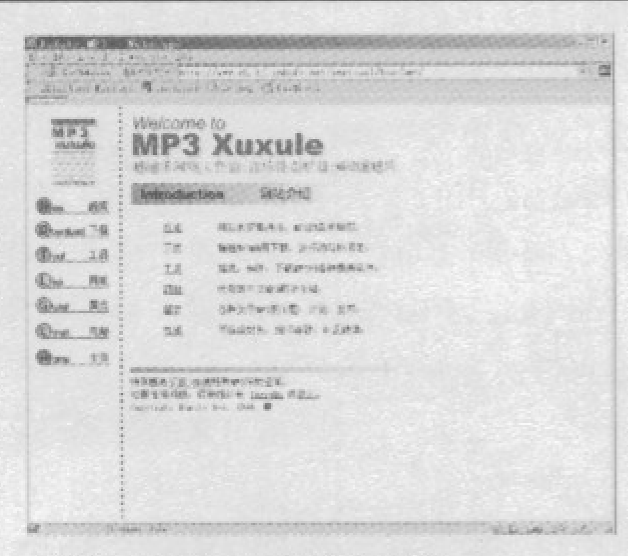
(二)、实施阶段:

主页制作完成后,你就可以到网上申请免费个人主页空间,以安置你的主页。目前,国内外在网上提供免费主页存放服务的公司已有很多,如国内著名的广州网易(http://www.nease.net)、湛江个人天地(http://www.zhanjiang.gd.cn)、自贡在线(http://www.zg169.net)等。它们的申请方法比较简单,基本上都是在线申请,按要求填写一两个表格即可,然后等待网管的回复。一般情况下,两三日之内即可收到网管发来的 E-MAIL 答复,请将其妥善保存。当然了,肯定也会有申请不成功的情况,没关系,再申请一次嘛,况且选择的余地比较大。如果服务公司未提供计数器和留言簿,你最好再去申请免费计数器和留言簿,以便及时了解主页的访问情况,方便与访问者沟通。

申请到免费主页空间后,你就可以上传主页了。首先,当然是选择一个好的 FTP 软件了。"重量级"的上传下载软件主要有 CuteFTP、Ws_FTP、Bullet Proof FTP 等。然后,正式开始上传主页。对 FTP 软件进行简单的设置:填写网址、登录的用户名和密码、上传到服务器的默认目录(一般的默认目录名为/public_html)等内容,开始主页的上传。上传完成后,连入自己的主页,再次检查一下主页内容是否正

站点。它分类十分详细,有港台歌星专辑、海外歌星专辑、中国戏曲、民歌荟萃,还有古典音乐和轻音乐,充分照顾到了不同人的不同需要。这里的每首歌都有 Real 和 MP3 两种格式,你可以根据当时的联入速度进行下载。还要补充一点,这里有 Beyond 的精选,大家快去!

http://www.nb.zj.cninfo.net/personal/huachen MP3 嘘嘘乐。这个站点是关于 MP3 的,有流行歌曲的下载,MP3 的最新动态,播放制作下载 MP3 的各种软件,优秀的中文 MP3 网站还有各种关于 MP3 的论坛及讨论



等等,内容还是相当丰富的。

其他有关音乐的网站地址:

http://mud.sz.jsinfo.net/per/mp3 **MP3 天堂,大量的音乐文件下载**

http://www.mtvstar.com.tv **全球华人音乐网**

http://www.mtv.com **MTV 音乐电视**

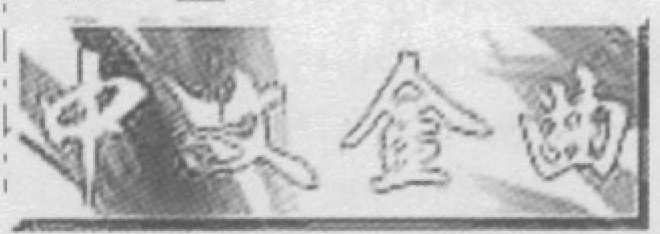
http://www.yb.xm.fj.cn **热线一百**

http://www.polygram.com.hk **宝丽金唱片公司**

http://www.wbr.com **华纳唱片公司**

http://www.rock.com.tw **滚石唱片公司(台湾)**

http://www.sonymusic.com **索尼唱片公司** Ω



确或完整。如果正确无误,说明你的主页已经基本完成了。

但是,你申请到的个人主页地址一般都比较难记,不过这没关系,可以申请一个免费域名嘛!网上提供此项服务的公司也有不少,如国内著名的YEAH免费域名(http://my.yeah.net),把你的主页地址虚拟成yourname.yeah.net,简单、易记,非常方便。最近增加了126.com免费域名,把你的主页地址虚拟成yourname.126.com。

(三)、宣传阶段:

申请到免费域名后,你肯定想将个人主页推而广之,以吸引更多的人访问它。推广主页的方法不外乎三种:向在新闻组或聊天室等可能的场合向别人"推销"、在主页中多与别人做友情链接并参加广告调换、在国内外著名的搜索引擎上注册。很显然,前两种方法并非上策。

在国内的搜索引擎上注册麻烦一些,必须费点精力逐个试试。而在国外著名的搜索引擎上注册就相对简单一些,因为国外有些站点提供免费为你在多个搜索引擎上注册网站的服务,如AddMe(http://www.addme.com 在国外34个著名搜索引擎上注册)、WebPromote(http://www.webpromote.net 在国外34个著名搜索引擎上注册)以及Register-it(http://www.register-it.com/free 在国外16个著名搜索引擎上注册)等。你要做的只是填写一些比较简单的表格,剩下的就全权交给它们了。如果这样你仍嫌比较繁琐,我推荐你使用AddWeb等专业软件在搜索引擎上注册。Add Web Pro 2.41为共享软件,未注册版可以帮助你在诸如Yahoo、Infoseek、AltiVista等9个世界著名的搜索引擎上进行网站注册,而注册版则可以提供多达147个搜索引擎(可要小心你的计数器,别爆掉哟!)。

经过以上几个阶段,你就完成了网上安家之路了。但是别忘了,以后要经常光顾自己的主页,并及时更新!

二、建筑材料——常用软件

1. 主页编辑软件:

选择一款好用的主页编辑软件是制作个人主页首当其冲的事情。眼下,主页编辑软件可谓是琳琅满目,为我们提供了广阔的选择空间。虽然用windows 95下的记事本及word97等也可以胜任一般的主页制作,但无疑是比较费时、费力的。所以,如果你想要制作出一个美观、实用的个人主页,还必须借助专业的主页编辑软件,如Netscape Composer、Microsoft Front Page 98、HotDog、Net Objects Fusion等。主页编辑软件各具特色,你可以根据自己的喜好和水平来选择。

入门级:word 97、Netscape Composer

用微软公司的word 97来编辑主页非常简单,编写好内容后将其另存为HTML文件即可,初学者可以尝试一下。但其功能实在过于简单,无法实现一些较复杂、高级一些的功能。相比而言,网景公司的Netscape就专业得多了。它作为Netscape Communicator 4.0X标准版套装软件的一部分,完全可以作为创建网页的入门工具。对于初学者来说,它非常容易上手,只要你能比较熟练地使用WORD,就可以用它来创建一个自己的主页。另外,它诱人之处在于它是完全免费的,而且你可以访问Netscape Web站点上的大型模板库。不过,它的功能并不完备,而且往往"所见"并非"所得"。

提高级:Front Page 98、

Front Page 98是大名鼎鼎的微软件公司出品的一款具有全新概念的网页编辑器,使你编辑网页象用WORD一样简单。它的网页设计功能十分完善,除了基本的HTML格式外,还提供了不少先进、新颖的功能,如网站管理与站点发布、意见箱、Search功能等。但是,如果你要使用这些先进功能,你的主页服务器(Web Server)必须支持FrontPage,而现在的Internet主机几乎是UNIX的天下。另外,FrontPage的图像处理能力也很强,特别是用它制作透明图像(Transparent GIF)和图像影射(Image Map)极其方便,无须第三方的软件。不过,FrontPage 98也存在着"所见'非'所得"的毛病,而且不能随心所欲地排版。尽管如此,Front Page 98仍不失为一款相当出色的主页编辑软件,深受广大用户的推崇。

Hot Dog是著名的SAUSAGE公司出品的一款出色的主页编辑软件,曾经有过一段非常辉煌的时期。1997年初,笔者在某国外网站上看到这样一则报道,说当时网上70%-80%的网站是用它编写,由此可见其在国外受欢迎的程度。Hot Dog虽不是"所见即所得"类的软件,但是它的操作界面很友好,网页的设计功能也非常强大,更改代码较为方便。但是它有一个明显的缺点:启动和运行的速度较FRONT PAGE 98等偏慢。

专业级:Net Objects Fusion 3.01

Net Objects Fusion 3.01是一款专业级的网站设计创作工具,是一个共享软件。它具有开放性的站点环境,给予你更多的控制、更多的柔韧性以及更自由的选择。你可以选择图形页面布局或者文本编辑方式,甚至启用一个外部HTML编辑器。另外,它排版的精确度是其它"所见即所得"编辑器所无法比拟的。著名的Allaire Home Site 3.0免费包含在整个软件包中。如果你要创建一个动态的网站,用它无疑具有极大的优势。Net Objects Fusion 3.01试用版除了不能发布你所创建的站点外,具有完整版的全部特性和功能。但是它在安装时会创建多层子目录,而且不易修改它编出来的源代码。

上述的主页编辑软件几乎都号称是"所见即所得"(WYSIWYG what you see is what you get)的软件,但是令人遗憾的是,直到今日,笔者仍未发现哪一款能够真正地实现此功能。所以,要制作出高水平的主页,必须深入学习HTML语言和制表,不能过分依赖主页编辑器。

推荐:Microsoft Front Page 98 Ω

《软件与光盘》杂志

98 年合订精华本



欢迎邮购

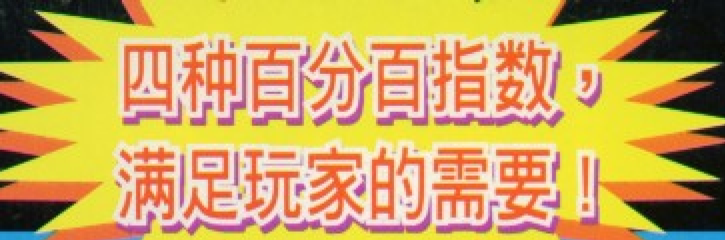
免邮费!

请注明邮购 98 合订本

邮购地址:北京市海淀区学院南路 86 号

《软件与光盘》杂志社　　邮编:100081

游戏界的新势力，威力刚又强，
难以抗拒的魅力，让你受不了！







棋艺与高科技的完美结合，爱不释手的游戏内容。



完全颠覆英雄形象，梁山英雄搞笑演出。



开创大富翁海权时代，带您探索十六世纪末的神秘宝藏。



超值劲爆的中英双版本即时战略游戏，让您玩到欲罢不能！



幻世录
~The Legend of Fancy Realm~
幻世录
战略RPG新典范，声光效果直逼游戏机，挑战玩家最高感官刺激。
￥69



战国美少女
战国美少女~斩断云空
一群可爱的战国美少女，她们能通过艰困的女忍者试炼吗？
￥69



风雲
之天下会
持续热卖中
金鳞岂是池中物 一遇风云便化龙
九霄龙吟惊天变 风云际会浅水游
情与义的纠结 他要如何抉择
爱与恨的交织 他要如何割舍
他 · 步惊云
立誓要向命运复仇
Z-SOFT
￥69



深入地心
EMBRACE
考验你的勇气
深入地心
勇闯地心禁区，TGL动作RPG力作。
￥69



象棋武林
最体贴的象棋游戏
象棋武林帖
进入象棋世界的武林殿堂，新手最佳选择。
￥69



少女魔法师2
魔法师的成长记事
少女魔法师1+2
少女魔法师一、二代联手出击，笑果加倍！
￥89



魔導聖戰
風色幻想
WIND FANTASY
Z-SOFT
成都众心电子技术开发有限公司
智弘工作室
试玩版已经让人受不了，
正式版绝对让您玩得大呼小叫！
人气一飞冲天，口碑迅速蔓延！
●完美的“徽章转职系统”，近百种的特殊职业。
●超过一百种的超华丽魔法与特技，电光石火的特效令人目不暇给。
●比传统RPG更酷的魔兽合体、创新组合技系统。
●流畅的智慧环型操作界面，超流畅的人物动作。
GAME迷不后悔推荐的战略RPG巨作，就要发行！



勇者
泡泡龙2
最可爱的泡泡龙家族，赶快陪我们一起冒险！
七大场景、63个关卡，
这次要你欲罢不能！
WINDOWS 95/98系统制作，画面及效果的表现更加细致，更加精彩活泼！
四只泡泡龙角色供你选择，还支持两人同时做战喔！
精彩的大魔王对战，还增加三个加分关卡
泡泡龙打靶
泡泡龙跑百米
泡泡龙投篮
Z-SOFT
LONAISOFT
龙爱科技有限公司

雷峰塔

三大工作室齐力打造一段历经亲情与爱情的传奇！





千古不朽的神仙爱情故事，
惊天动地的梦蛟救母传说。



亲情
玩家将扮演许梦蛟只身勇闯雷峰塔救母的感人故事。

爱情
身戴父母定情物的梦蛟，是否又会遇到一段超越父母的浪漫史？

震撼
五位主角的动作皆极为细腻生动，法术效果更是电光石火、震撼不已！

冒险
游戏中还有千奇百怪的奇门八阵、重重的机关和谜题，等待梦蛟来挑战！

学习
游戏中可学习到各种符引的组合来制造各种威力强大的符咒！

召唤
玩家可召唤附身在石敢当中的神灵出来助您一臂之力。

换角
在冒险旅途中可随时利用寄魂灯来“换人”进行游戏。



买雷峰塔，将回函卡寄回，就有机会抽中

“许梦蛟可爱造型娃娃”

限量100个，动作要快喔！

请立刻进入雷峰塔里一探究竟！
http://210.62.204.141





龙卷风工作室
Bumblebee Studio
魅影工作室



Half-Life 战栗时空

战栗史篇－时空裂缝再现

一切都是这样平凡，谁知道，将改变我一生的事件，就在几分钟后发生了！一个巨大的爆炸，那雷射般的光束像一枝巨大的画笔，在这实验室里彩绘般地跃动，那声音就像煞车般刺耳，眼前浮现虚幻的景象，这是哪里？他们是谁？难道我开启了时空缝隙？！在接下来一阵巨大震动后，我就不省人事了。

一次次的巨响将我吵醒，当我醒来后，这实验室就像被核子武器攻击似的。那不断发光的墙壁划满被雷射一条条刻出的黑线，甚至已经有了裂痕，有些还不断冒烟，而安全门也已经被炸得只能开启一半了。我的耳边不断地回荡哀嚎与惨叫声，其中还夹杂不知名的喘息声。在我走出这安全门后，我看见可怕的怪物正在残杀我的同伴，现在我能听见的，只剩下人在最后的嘶吼声以及那些该死异形的咆哮声。

我赶紧逃离这可怕的现场，紧急的红色灯光将整个通道照得通红，当然也包括了真正的血。突然一位科学家捉住我，向我大喊“我跟你走”，我用力将他推开，然后不断地跑。我心里想“要跟我走”，太好了！那只会让我们变成两具尸体而已，我甚至不晓得我会到哪个鬼地方呢！

于是我继续向前走，在一瞬间，我不经意的一看，感觉到有一个不寻常的东西躲在前面那个毁坏的门后。我开始向后跑，跑回刚才死去的警卫那，拿走他的枪，时间紧迫，我必须找到一个电梯然后逃离这个鬼地方。但我原始的本能告诉我，有某些东西不会让我轻易的离开。在发生这些事情以后，我发现那位科学家竟然还在跟随我，当我回头看见他那苍白的脸时，受惊吓的表情就好像看见镜中的我。我尝试和他说话，看他是否能提供有用的意见离开这里。但我发现我错了，他的胡言乱语使我的思绪更糟了！我开始想放弃、放弃这实验、放弃这任务…

我继续向前摸索，噫，这是什么？我看见了一位教授竟然…天啊！他已经被异形同化了，他的手像是藤蔓一般的触须，他的头已经被异形给占据了！看见这可怕的景象，我只好向另一个方向跑，当我跑到快接近电梯时，我了解我的运气已经用完了。那满载科学家的电梯门竟然关闭了，喔！天啊！

大约四秒钟过后，我又见到他们了，只是速度快得多，那电梯就像自由落体般的向下掉落。忽然一声巨响，那电梯已经在一场爆炸中摔得粉碎了。我还来不及发出活该的欢呼时，那电梯门又打开了。我看见里头还有一个老式攀爬用的楼梯，于是我向上攀爬，再爬到另一个电梯门口时，我听见了一个哀嚎声。我向那门口走去，在那通道的尽头，我看见又是那长得像绳索般的触须正一步步向我逼近。我定神一看，天啊！我不能想像那竟然是刚刚那位教授，难道他竟然在这等我自投罗网吗？

我检查了一下我所捡来的弹匣，只剩下两个，我知道那是不够的，我只能希望不会再碰见那些又被同化的可怜教授了。“好吧！”我拿起手枪对他说：“欢迎来到地球，不管你是谁，我将会是你的导游…”

看玩以上的情节，你是否以为这是一部电影的剧情描写，还是《X-File》影集的内容叙述呢？其实都不对，这些如电影般的情节，正是目前在美国红透半边天的最新3D射击游戏一《战栗时空》。

一个挑战雷神之锤的游戏

《战栗时空》是Sierra的最新力作，优异的画面、出色的音效，丰富的剧情和互动的游戏环境，《战栗时空》绝对是同类型游戏的“终结者”！由此看的出来Sierra并非只擅长于传统的冒险游戏，对于3D射击游戏也是功力深厚！

注意！

在游戏中玩家将扮演一位在废弃飞弹基地的科学家，在一间实验室里，一次秘密的测试，发生一件错误，产生了一个大爆炸，而打开一道传送门，从另一个空间里，跑出一大堆异形……。你必须逃出这个基地，并拯救其他未被异形杀害或同化的科学家；可是美国政府为了保密，竟派出CIA的特种部队进行灭口。在前有异形，后有追兵的情况下，你必须使出混身解数来逃脱。


这种效果在这里只不过是稀松平常的事。





战栗的情节

游戏的特色是自由度高且富有逻辑，你可选择逃走或杀死敌人、救人或置身事外，与NPC的互动更是真实，不但可以从交谈中获得情报或是武力上的支持及医疗上的帮助，甚至可以下“跟我走、留在此地、巡逻”等指令。玩家可以将他们组织起来并肩作战，他们虽然不能直接操控，但也不再是花瓶而已，虽然没有敌人的高度AI：会闪躲、绕道、撤退、设陷；但NPC们也不是省油的灯。就算玩家认为他们真的还是很“脓包”，至少用他们来扰乱敌人，挡挡子弹，好让你顺利解决敌人，倒也是不错的选择。而游戏中的物体几乎都可以摧毁，有破坏欲的玩家可以好好大肆破坏一番啦！







不玩这种？喔不～你该试试！

游戏最多可让32位玩家一同上场，游戏小组承诺，将会有较少的延迟和良好的连线品质。你知道吗？由于游戏的连线功能十分优异，现在已经成为美国玩家最热烈讨论的话题了！游戏同时内键场景编辑器WorldCraft 2.0，如果你觉得玩透整个游戏还不够战栗的话，不妨自己动手编辑一个属于自己的战栗时空。

打开你最强的火力吧！

为了方便玩家熟悉操作方式与环境，游戏提供了有如在军事教练场般的训练模式，你可以在此练习各种特殊的动作、武器的使用……等。游戏最大的突破便是舍弃了“关卡”概念，整个进行过程有如电影一般流畅，毫无生硬衔接的感觉。另外，武器的使用并不单调，有一些武器是可以组合的，例如散弹枪可与其他配件组成火箭炮，而幸存的科学家，还会制造更强大的武器呢！是不是像极了电影情节呢？







强悍的画面特效

游戏画面的特效发挥到了极致，游戏空间不再局限于一般3D射击动作游戏的阴暗地道中。举凡激光的光影变化，弹药的余烟，以及每件物体的精细度都会让你瞠目结舌！游戏更运用了动作捕捉技术（将真人的动作转为游戏中的人物运动），使每个人物的动作都更生动自然。而音效则是支持时下流行的A3D，如果您有这么一张音效卡，那么玩起《战栗时空》可说是像在看电影一样，有“环绕音效”的感受喔！游戏的枪声、走廊上的回音、直升机的螺旋桨声，甚至可以由异形的喘息声分辨出它的位置。3D射击游戏正是这样，除了灯光美，也得要声音佳！

虽然游戏主程序还是采用《雷神之锤2》的引擎，不过在70%的程序码都已经改写的情况下，《战栗时空》的表现已在其之上，而且游戏画面风格也大大摆脱“雷神派”那种晦暗、阴森的色调，游戏中的绝大部份场景都是相当明亮的。游戏中甚至还做出了有如《星舰迷航记》中“传送”的特殊效果。人物贴图的部份采用了更多的材质，以致看起来自然许多。

《战栗时空》已经连续两年当选E3展最佳游戏，98年更是荣获E3票选PC最佳游戏，在美国所造成的轰动以及网络上讨论的热况，甚至有凌驾《雷神之锤》的趋势，似乎已经可以这样说，《战栗时空》绝对是《雷神之锤3》出现前最可敬的对手。S&C



樱花路透社

基于《樱花物语》的大受好评，本刊再辟《樱花路透社》专栏，为读者报导日本电玩界的最新消息。像是前阵子轰动上市的SEGA Dreamcast游戏机（简称DC），这期有数款对应的强档游戏介绍；当然，对PS、N64甚至PC上的热门游戏，我们也都不会放过，绝对会以最快的速度提供给读者超强的资讯。





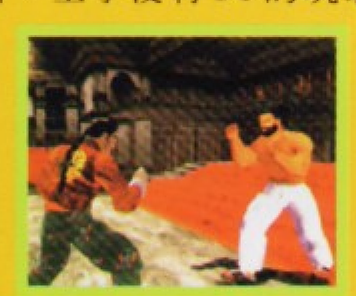
SEGA Dreamcast的外型与配件。



VR快打3tb

◎格斗 ◎日本已发售

若要说到3D格斗游戏的第一把交椅，那绝对非SEGA的《VR快打》系列莫属了。自第一代诞生后，流畅逼真的动作，不知吸引多少玩家在游乐场中流连忘返。对于新主机的热烈上市，SEGA当然不会忘记将这个招牌作移植到DC上，而这次移植的版本就是已经问世二年半左右的《VR快打3tb》！虽然游戏的年代有点久远，但是游戏本身表现依然抢眼，即使与现今最流行的3D格斗游戏相比，技术依然遥遥领先；而DC版的《VR快打3tb》不但将游戏机的硬件机能发挥至极点，图形效果一流，读取的速度更是令人满意。由于DC上的游戏均以Windows CE开发而成，于是将来移植到PC上的机会非常大！有DC的玩家，本游戏是绝对要玩玩看，至于没有DC的玩家可以等待PC版。




完全移植的游戏画面与内容。

▲华丽的CG图，是本游戏的卖点。



音速小子大冒险

◎动作冒险 ◎VMS对应 ◎日本已发售

虽说《VR快打3tb》担负起DC是否能一非冲天的重责大任，但别忘了，SEGA是靠《音速小子》而声名大噪的。有别于以往的平面模式，这一次为了展现DC的强大机能，以及与《玛琍欧64》一较长短，于是《音速小子大冒险》不但有极为强劲的3D画面，而且游戏带给你的冲击性与流畅感都是前所未有的。在游戏中完美的贴图，漂亮的光影，都让沉疾许久的音速小子再次声名大噪。游戏除了保留简单的攻击动作外，这次还加上了剧情与解谜，玩起来真是很不错；而在游戏中收集到的蛋，还可以孵育对应到VMS记忆卡中，让玩家随身培养，加强了游戏与玩家之间的互动性，也为DC加强了商机。不管喜不喜欢3D动作游戏，你都该亲身体验一下游戏带给你的震撼。



不可思议的游戏体验，非常刺激的游戏。



SEGA RALLY 2

◎运动 ◎日本已发售

当读者看到本刊时，游戏应该已经发售满一个月了。在大型机台出现已经一年的《SEGA RALLY 2》，这次在DC、PC上出现，不但增加通信对战的功能，甚至还多了几条跑道，不过有些是隐藏的，玩家必须仔细地发觉出来才行。《SEGA RALLY 2》的PC版比DC版早些时候发售，事实证明两个平台之间要移植其实是很容易的，这也暗示PC玩家将有更多机会玩到DC上的游戏了，开心吧！《SEGA RALLY 2》将是第一款对应DC通信对战的游戏，透过此功能，玩家可以轻易地透过DC与全世界的玩家一同对战。

赛车的极速快感完全重现！





最终幻想VIII

PS ◎RPG ◎2月11日发售

七代才在PC上登场不久，PS的八代在2月11日也要发售了。至于拥有PS的玩家，《最终幻想VIII》已经成为他们每天讨论的话题。从目前的动画品质来说，应该依旧保留不错的水平，而这一次画风的转变，使得画面的质感更上层楼。游戏改变最大的在战斗系统，这次玩家可以从敌人身上抽取特殊攻击的魔法计算方式，倒是很吸引人。在八代里，咱们的主角谈起恋爱的样子很酷哦，相信剧情不会让玩家失望的。



主角也谈起恋爱了。

萨尔达传说～时光的OCARINA

N64 ◎RPG ◎日本已发售

拥有N64的玩家如果苦无好游戏可玩的话，或许该试试看《萨尔达传说～时光的OCARINA》，它可说是近年来少见的角色扮演佳作，比起《最终幻想VII》甚至还要好。从任天堂红白机时代就声名大噪的《萨尔达传说》，这次在N64上更可说是大放异彩了，以N64的条件来看，游戏自然拥有流畅的3D画面，而跳跃或是攀壁的动作都堪称完美；除此之外，美的过火的立体迷宫绝对让玩家流连忘返。由于游戏表现实在太抢眼了，很快地便荣获许多头衔，像是世纪末最好的RPG、98年十大推荐游戏第一名......等等，游戏真有那么好吗？玩看看就知道啦！



幻想水浒传II

PS ◎RPG ◎日本已发售

以中国章回小说《水浒传》改编而成的角色扮演游戏，《幻想水浒传II》继承上一代的游戏系统，并加强游戏的内容与元素。在战斗系统方面，虽然还是很传统的下指令的方式，要注意的是敌人可是与我方同时间行动，算是变化较大的地方。随剧情流转，玩家将一百零八条好汉聚集之后，我方的势力与设备亦会不断提升与改变。游戏已于去年圣诞节上市，是KONAMI的圣诞节档期的强片，值得喜爱RPG的玩家注意。

KONAMI近来的RPG强片。



樱花大战Windows版

PC ◎战略冒险 ◎未定

对于SS的加速死亡，虽然对于支持者来说是残忍了点，但是旧的不去，新的不来嘛！看到DC的声势一路往上升，相信SS的支持者应该高兴才是。SS末期最轰动的游戏非《樱花大战》系列莫属了，一、二集不但双双突破五十万套的销售量，其它衍生出来的附属游戏也卖了不少套，加上周边产品热卖，SEGA真是赚翻了！事隔二年半，SEGA终于要将《樱花大战》移植到PC上了，并且应用Windows 95/98的机能，将整个游戏重新制作，并以高解析、高色彩的面貌与玩家见面。至于PC版会追加什么新的人物或是剧情，目前尚不得而知，可是只要游戏能中文化，相信还是可以吸引樱花的Fans掏钱出来买的。SEGA目前还没有公开游戏的进度，所以何时上市只有天知道了！ S&C





LANGRISSER

樱花物語 SAKURA







梦幻模拟战

重温经典旧梦

受到许多玩家好评的《梦幻模拟战》(LANGRISSER)，在SS及PS都曾出现过，现在由于移植的风气鼎盛，难免一些游戏强作也想插一脚，不过至今只有《梦幻模拟战》一代而已，除了《梦幻模拟战2 PC版》发售时间大概是98年冬季预定外，其余后作部份发售日都是不明。《梦幻模拟战》系列全部共五代，第五代为完结篇，而全系列之间有一定故事的关联性，想更了解《梦幻模拟战》的世界吗？看了就知道。

游戏的故事

传说中的圣剑可以授予持有者无限强大的力量，自古守护传说圣剑的巴尔迪亚王国，在现任国王的统治之下，呈现和平安定的生活。不过想征服全大陆的达鲁邪斯帝国，近而向巴尔迪亚王国发动攻击，企图抢夺圣剑，圣剑传说的争夺战就在此展开…。

游戏内容


▲游戏共有二十关，很简单的。

游戏难易度非常简单，如果玩过三代以上的玩家，回来重玩一次，一定也是认为简单极了，毕竟《梦幻模拟战》是很久的游戏了。游戏中采用回合制，一来一往非常公平，只是想到电脑的愚蠢，就觉得游戏没有挑战性。游戏全部剧情共20回，应该很快就可以全过。

角色的设定



《梦幻模拟战》拥有非常独特的初期角色设定，游戏开始时，光之女神会出现，向玩家提出几个问题让玩家来回答，此时所回答的答案和角色的初期资料和装备有很大的关系。现在还不至于去影响到职业，往后的系列这系统会越来越严苛，所影响的范围也会越大，所以这次只能算是入门级的。

移植的后遗症


▲动画品质真是惨不忍睹！

每个移植后的游戏，几乎全都会犯下同一个错误，就是电脑屏幕和电视屏幕的差异性，使游戏画面成为游戏的一个很大的缺点，这次《梦幻模拟战》也不例外，看到开头动画的品质，实在很难接受，还有游戏中的肖像，边缘也是呈现出严重的颗粒状。

战斗优势

战斗的优势及胜负关键，取决于士兵的种类，如枪兵＞骑兵＞士兵…等，一代中，兵种最好用的是骑兵，只要尽量不要去碰枪兵，几乎没有什么问题。


游戏本身是不错，但年代久远，稍嫌过时。▶

斩草不除根、春风吹又生

游戏中有一套无条件复活系统，这游戏设计使人又爱又恨。喜欢的是：随时可以补充失去的战力（士兵），只要是士兵站在主将的上下左右四方，一回合过后可以无条件补回3位士兵以上。讨厌的是：两方士兵实力在伯仲之间时，往往会僵持不下，怎么杀也杀不完敌方，因为一回合后又补回损失的部分。如果敌方当时有回复的魔法时，情况会更严重。所以只要看到快阵亡的士兵或者是只剩下1位士兵时，不用考虑了，赶快给他致命一击，不要等他重生后才后悔当时为何没杀掉他。



何谓复刻版？

最近日本在游戏推出不久后，有时会出加强版或是复刻版之类的版本，这次针对说明何谓复刻版？简单的说就是，回馈玩家的版本，游戏内容是一样的，价钱却非常的低。不过一开始就出复刻版还好，如果是游戏出一阵子之后才出的话，对于先买的人好像有点不公平，尤其是先买的人心里一定很后悔，为何不慢点买。

S&C

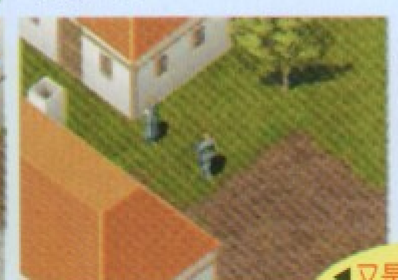
知名RPG续作
LUNATIC DAWN 3

以“自由冒险”为概念的RPG游戏《LUNATIC DAWN》系列，第三代产品《LUNATIC DAWN 3》，即将于99年春天登场。这套游戏的故事情节是经由玩家设定后产生，因此玩家可以轻易地创造出属于自己的幻想世界。

游戏类型	RPG
游戏平台	J-WIN95/98
游戏版本	CD
发行公司	Artdink
游戏价格	12800日圆
99年春天预定发售	

《LUNATIC DAWN 3》的世界观

三代中包含有“光明、黑暗、秩序、混沌”的崇拜（对立要素）和“地、水、火、风”精灵属性等两个平衡要素。这些平衡设定会随玩家往后冒险的成果开始改变，这些改变会将Home World的景观改变。

游戏的平衡度可以利用电脑计算出来。也可以玩自己所创造的故事情节，说到这里大概有玩家想要创造出“容易解决的对手，利用它来快速累积钱财”，但是天下没有白吃的午餐，想要获得高额奖金，就必须承担风险。奖金愈高的任务风险也愈高。主要的怪物，已经设定好它的实力，所以在这个地方就不能偷工减料。

◀又是一个即时战斗的角色扮演游戏。

战斗系统的改进

战斗系统有了什么样的改变呢？前二代里头，战斗时会切换到战斗场景，这次则直接在地图上开打，节省切换场景的时间。帮助他人战斗或者遭到攻击时可藉由他人的帮助逃走。战斗是任务选项之一，可是不仅仅是要打倒人类以外的生物，有时也必须和其他生物建立良好的关系。所以有可能和怪物交谈，以及和怪物组成战斗队伍。战斗系统与《深入地心》、《暗黑帝降临》十分类似。S&C

和PS版的差别

PC版与PS版最大的不同就是“连线”吧。PC版的《LUNATIC DAWN 3》可以透过Internet连线，和世界各地的冒险家一起旅行。PS版最大的特点在于Home World的变化，而PC版则可造访世界各地玩家所创造的世界。



▲加油吧！还有一大段旅程呢！

游戏类型	ETC
游戏平台	JWIN95
游戏版本	CD
发行公司	BANDAI
游戏价格	￥4800
在日本已上市	

机械巨神传说
不灭的机械巨神传说



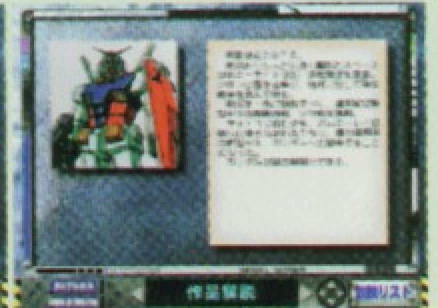
话说机械人动画自1963年的《铁人28号》以来，已经走过了35个年头。回想起自笔者小时候起，就是和《无敌铁金钢》、《机动战士钢弹》、《超时空要塞》等等机械人一起长大的，说它们就是笔者的青春一点都不为过。尤其是今年，BANPRESTO推出了号称是该系列最后一部、让无数机械人动画迷热血沸腾的超级大作《超级机器人大战F》和《超级机器人大战F完结篇》，使得这股机械人热潮可说达到了最顶点。对自成立以来一直依靠这些机械人来A钱的BANDAI来说，当然不会放过这个赚钱的大好机会；于是诸般周边产品纷纷出笼，这次笔者要介绍的《机械巨神传说》就是其中之一。

这片盘不过是设定资料集。▶



光荣的机械巨神群相

提起SUNRISE这间动画业界的大哥大，只要对动画稍有认识的玩家应该都不陌生才对。这家公司自成立以来，生产过无数的动画名作，可说是动画迷眼中的梦工场。尤其是该公司的代表作《机动战士钢弹》，自诞生以来横扫动画界二十年，可说所向无敌。对《超级机器人大战》的玩家来说，SUNRISE旗下的机械军团是历代作品中的作战主力，更是丝毫不敢怠慢。在《机械巨神传说》中介绍的是SUNRISE前期的十二部作品，其中包括有各作品的基本设定资料、故事简介、历史背景、性能诸元比较等等；不过因为都是较为早期的作品，对新一代的玩家而言可能很多作品都不认得了。



◀你知道这是那一个机器人吗？

结语

话又说回来，《机械巨神传说》只是一片很纯粹的资料集，并没有多余的声光娱乐，玩家们若想满足感官快感的话，那就不必买这片CD了；但是若玩家们是想研究机械人动画，或喜欢《超级机器人大战》系列却不认得那些机械人的话，那这片CD会是很好的入门指引。在此把这片CD推荐给和笔者一样身为机械人动画迷的玩家们。S&C

游戏快门

轩辕剑3

9/10 期待指数

游戏类型	RPG
游戏制作	大宇

虽然仙剑迷仍在痴痴期待《仙剑2》何时展露柔情光芒，不过笔者只能告诉各位这一切都还在纸上阶段，但大家也别太伤心，笔者特别为各位亲爱的读者揭露大宇另一项重量级秘密武器的最新消息—《轩辕剑3》！

【轩辕剑】的传说

在中国的某个传说中，
诸天善神为了帮助轩辕皇帝，
锻造出来一把无坚不摧的神剑—
轩辕剑
其使命是维持中国传统与智慧，
有深不可测之力。
后来历经战国时代的纷扰后，
轩辕剑的下落不明…

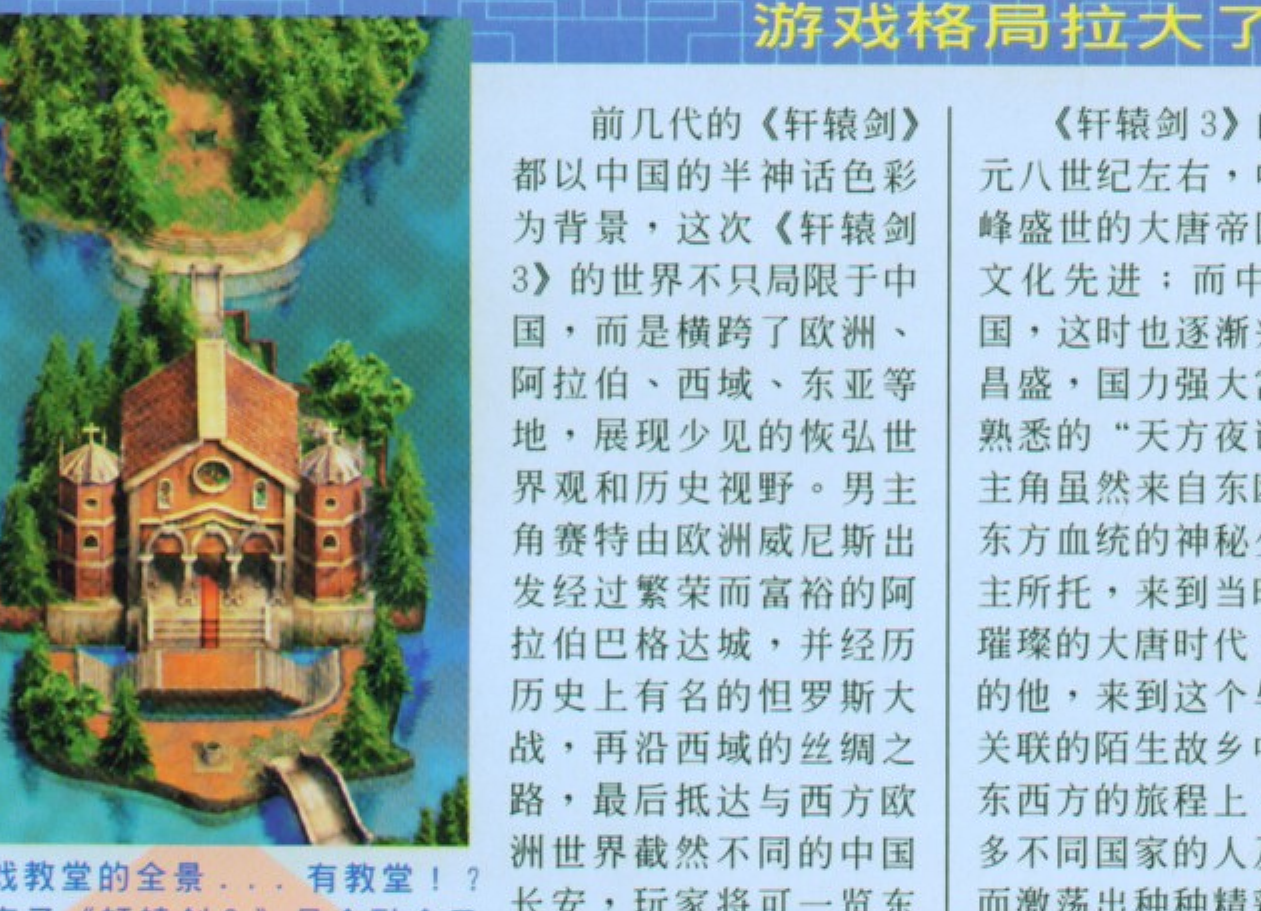
仍是一派山水

没错，大家所看到的图片就是大宇的《轩辕剑3》最新开发画面情况，看到中国山水泼墨画式的画风，应该又勾起许多老玩家对《轩辕剑》系列的回忆了吧！从画风来看，《轩辕剑3》仍维持一贯的风格，格局宏伟，气势澎湃，虽不知笔触是出自那位大师之手，但看起来不仅有亲切感，而且也骄傲多了，谁说一定要用3D技术才能跟得上游戏市场的脉动，2D的画法一样能画出中国游戏的特色。然而仔细端详之后，似乎发现在中国式画风中溶有一点点西方水彩画法，没错！这正是DOMO美术小组揣摩多时的独特“水彩+水墨”渲染笔法，将东方和西方两种截然不同风格的世界，成功地融合在一起，玩家既可享受中世纪欧洲RPG的炫丽，同时也是在玩一部道地的中国武侠RPG，再加上阿拉伯天方夜谭世界中形形色色的精灵、魔法，整个游戏多彩多姿，令人期待不已。



有点亦中亦西的画风，是游戏的一大特色。

游戏格局拉大了



游戏教堂的全景...有教堂！？别忘了《轩辕剑3》是个融合了东西方地域特色的游戏喔！

前几代的《轩辕剑》都以中国的半神话色彩为背景，这次《轩辕剑3》的世界不只局限于中国，而是横跨了欧洲、阿拉伯、西域、东亚等地，展现少见的恢弘世界观和历史视野。男主角赛特由欧洲威尼斯出发经过繁荣而富裕的阿拉伯巴格达城，并经历历史上有名的怛罗斯大战，再沿西域的丝绸之路，最后抵达与西方欧洲世界截然不同的中国长安，玩家将可一览东西方不同的人文风貌。

《轩辕剑3》的故事发生在西元八世纪左右，中国当时正逢颠峰盛世的大唐帝国，幅员辽阔、文化先进；而中东的阿拉伯帝国，这时也逐渐兴起，贸易文化昌盛，国力强大富盛，也是大家熟悉的“天方夜谭”那个时代。主角虽然来自东欧，却是个具有东方血统的神秘少年，受命于领主所托，来到当时历史上最黄金璀璨的大唐时代，自小身世不明的他，来到这个与本身血缘极有关联的陌生故乡中。在这段跨越东西方的旅程上，赛特将遭遇许多不同国家的人及魔界的妖魔，而激荡出种种精彩的剧情，这也将是《轩辕剑3》的主题。



东西方大斗法

虽然还不清楚游戏完整的战斗系统，不过却可以从图上发现《轩辕剑3》从原本面对面式的战斗视角，改成左右两个方向排排站的战斗模式。由于游戏故事融合了东西方两种故事题材，在战斗上更是东西两方的妖魔神怪大斗法，玩家将遭遇中国的妖魔、仙人，也可以和西方世界的魔王、妖怪、魔法师交战，同时体验和西方的恶魔、精灵、巨龙大战，又可以见识到中国武侠天地中的仙道、奇门武术大对决。


东西大对决。

神奇的法宝



《轩辕剑3》的法宝系统比起前作，更有趣味和实用的价值，而且修练的方法各有不同，但不会刁难玩家。游戏所谓法宝拥有相当多种的型态和种类，有可能是鼎、镜、珠、环、轮、令、箭、钩、扇、灯、盘、砂、梭、佩或刀剑等型态，并不单单只是一般的武器而已，有时就算是一本书，也有可能是件相当好用的东西。

法宝通常是上古时代所遗留下来的珍奇异宝。一些天外高人常将自己的绝技融合到平日随身携带的物品中，将法力保存其中，在战斗时，便以透过放出法宝的方式，利用这些积存的法力来攻击敌人，或是将自己的得意法宝借给道友应急使用。

丰富的法术

《轩辕剑3》的奇术共分为十四大项、八种属性，其中包括了合击技巧。在游戏中的主要角色及敌方都有特定的属性，对奇术的作用有重大的影响，而且采容易理解的相生相克原理，例如光与暗、水与火…等各种应对的关系。

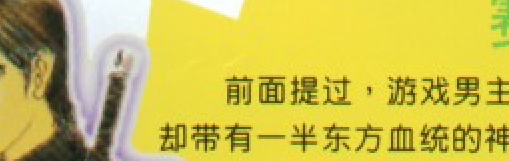


自从《轩辕剑》敲起大宇武侠RPG游戏的大门之后，《轩辕剑》这三个字俨然已经成为国产武侠神怪RPG的代名词，至于在二代所出现的炼妖壶这次有没有重现江湖的可能呢？根据目前的情报得知，主角的身上随时都带一个神秘的中国瓷器，是炼妖壶吗？？？就请读者继续注意我们往后的追踪报导喔！

S&C

赛特

前面提过，游戏男主角赛特是个从小在欧洲长大，却带有一半东方血统的神秘男子。他是欧洲某个领主的骑士，赛特的领主为了战胜敌人，特别派他前往东方寻找致胜之法，并在大食帝国（阿拉伯）认识了来自中国的慧彦法师，才知道中国有王者之书与兵法，因而让他决定改变目的地，动身前往中国。

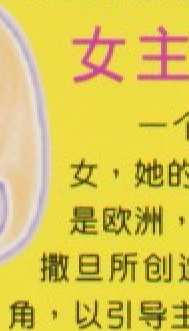


慧彦法师

慧彦俗名刘书经，从小被誉为神童，一心想金榜题名；由于过于狂妄自大，在考场嘲笑主考官而被逐出考场。在这之后觉得了无生趣，也不敢回乡面对乡亲父老，游荡到嵩山时，对那些会武术的和尚发生兴趣，于是就在少林寺出家。

黄雷

字万轰，号天机学士，擅长古传的机关术。性格相当自大，主张以应用科学可以改变天下，最瞧不起文学、诗词艺术与音乐，因为他一直认为文学、诗词艺术与音乐不过是点缀生活的东西。个人一直醉心于机关术，也想用他创造出来的机关闯出一番功业。



女主角

一个过去宛如一张白纸的美丽魔女，她的一切近乎神秘，只知道出生地是欧洲，算是拉丁语系的国度。她是由撒旦所创造出来的魔女，并将她送给主角，以引导主角发觉自身的能力，并设法让男主角加入恶魔的行列。

在陪伴主角的历程中，她会仔细观察曾出现在主角身旁的女孩子，并学习她们的生活模式。因为主角是她唯一能够说话的男性，她便将其所观察到的心得，学习起来并且处理她与主角之间的言谈举止，也因为如此，她始终没有办法执行恶魔所交付的任务～不惜一切诱惑主角堕落。



守护者之剑外传

—无尽的宿命

游戏类型	RPG
内　　存	16MB
配　　备	Pentium以上
游戏制作	风雷工作室

古老的世界一直流传，人世间有四个不同的时光：过去、现在、未来、无尽，时间在这个既定的规则下如齿轮般缓缓前进，只要其中一个环节失当，世界运转的步调将会失当...

又见外传

二代的主角小珍就是我喔！

短短半年，由《守护者之剑》崛起的风雷工作小组，即将在农历年前推出外传—《无尽的宿命》。在上一期中，我们曾透露出外传将以一代中的猫女小珍为主角，而根据进一步的情报得知，在游戏剧情上，基本上和上一代没有任何的关连，这次完全以反映小珍的内心世界为主，述说猫女小珍与修特告别后，小珍透过神秘的力量被传送到另一个新的世界，开始新的冒险。由于这次修特（一代的男主角）不再出现，喜欢他的小珍甚至将游戏中的一只鸭子取做修特呢！

改良再出发

为了让玩家满意，外传参考了许多玩过一代的玩家所给予的意见，再予以改进：像是简化操作系统，外传已经可以完全“一鼠走天下”，此外一代稍嫌复杂的地形迷宫，这次也不会那么明显，更重要的是战斗场面将比一代更突出。

震撼的战斗场面依旧是魅力所在。

在一代中强调的是人物的近身战，人物的战斗技主要还是以刀、剑这类的近身攻击为主，但在外传中个人攻击方式强调的是“美丽的大型魔法招唤术”，不逊于《最终幻想7》长达几十秒3D魔法动画，《无尽的宿命》中也能见到长达30秒的魔法特效，游戏小组精湛的2D图形绘制能力，比起生硬没有感情的3D图形，更能牵动玩家的内心世界。由于图量丰富，因此整个游戏要用到两张碟是免不了的，不过在一代中由于要不断换片进行游戏、而且切换场景时要读取光驱的不便，在外传中都已经获得解决。

两位美少女担纲演出

玩家也许发现外传的画风似乎有更加可爱、卡通化的趋势，就连游戏主人公也是以两位女主角担纲演出，除了一代中的超人气猫女小珍，还有一位可爱的魔法少女乌乌。乌乌是魔法森林中的小魔女，跟树精住在一起，乌乌本身是“�НИ姐城”的公主，因为受到继母的迫害，所以逃离魆姐城，在魔女森林被树精所救。乌乌外表看起来内向害羞，但是内心可是十分热情的。此外外传中还会出现一位酷似修特，名叫“天云”的男子，他原本是魔法人中的“木头人”，被魔法变成类似一代中修特的模样，由于小珍喜欢修特，在这段冒险过程中，小珍与天云会产生多少矛盾的情愫呢？

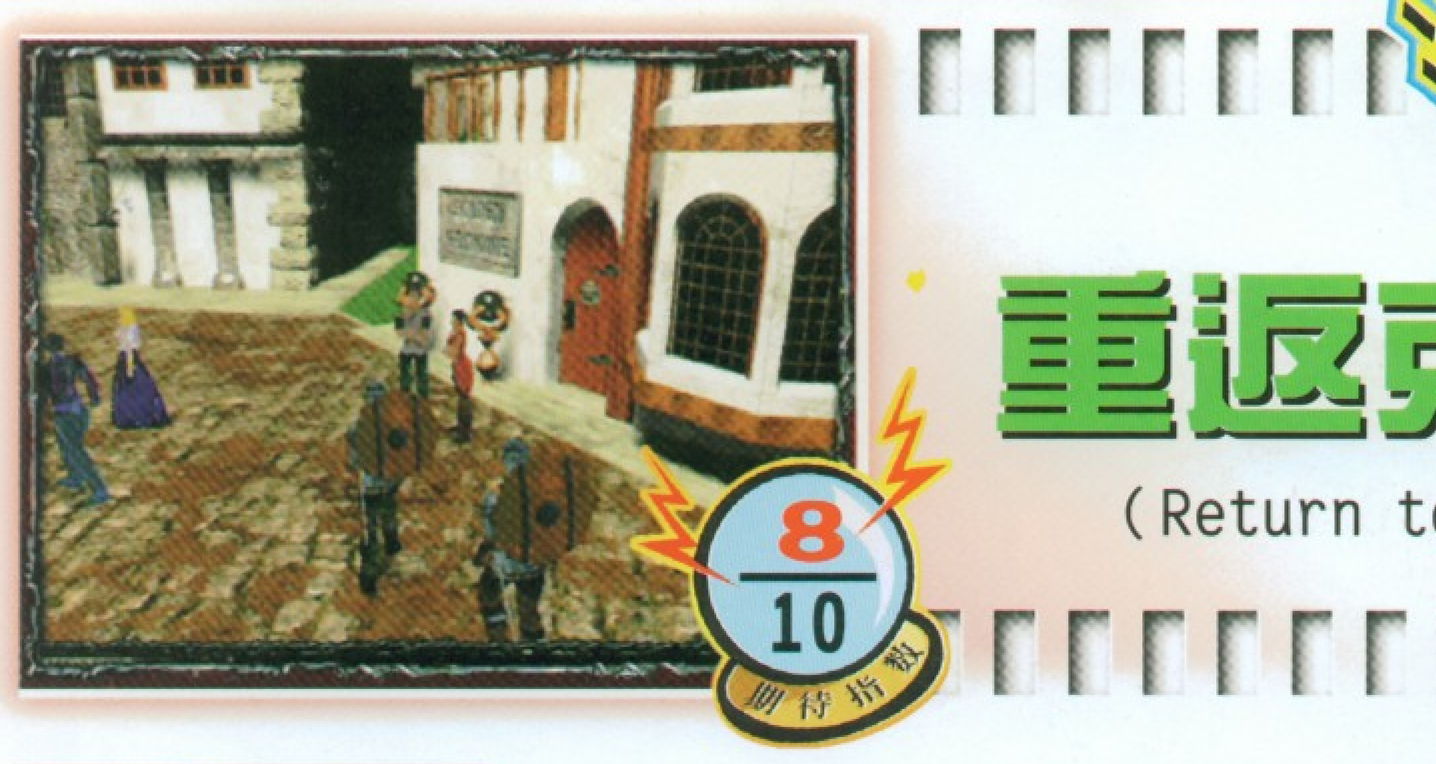


二代的故事性更加丰富。

除了目前正在紧锣密鼓地准备外传的上市动作之外，《守护者之剑》在韩国的销售十分成功，日文版也已经在日本上市，对于国产游戏能够远征国际，成为一款国际级的产品，真是令人兴奋，也因为这样的优异成绩，使得《守护者之剑二代》的开发工作已经在顺利进行中，关于二代的相关资料，将会在近期之内陆续发布消息，所有守护迷可要密切注意后续消息。S&C



在这里遇上奇怪的老头。



游戏快门

重返克朗多

(Return to Krondor)

游戏类型	RPG
内　　存	32MB
配　　备	Pentium-166
游戏制作	SIERRA
其　　它	支持3D加速卡

角色扮演游戏一直存在日式与美式两种风格：日式RPG强调故事的连续性，而美式RPG则是注重自由度。《叛变克朗多》正是美式RPG 90年代初期的代表，但是续作《重返克朗多》则是巧妙地融合日式的完整剧情架构与美式风格的玩法！

准备取回上帝的眼泪吧！

第一代的剧情共有九章，重点在于保护生命石上面；而二代的剧情则是扩张成十一章，故事发生在Midkemia，主要叙述抢夺并取回依莎皮恩教堂的宗教神器"上帝之泪"的精采剧情。游戏中的场景包含克朗多宫殿、城市下水道，当然还有依莎皮恩教堂。

玩家再由剧中扮演一位改过自新的窃贼，现在属于法庭中的一员。其它会加入队伍中的角色还包括了女巫、城市护卫、魔法师以及僧侣。一开始玩家将被送到克朗多市与女巫会面，在第一章结束前，这两位主角还会经历一段惊心动魄的冒险；而第二章则发生于克朗多市的酒吧，从这里开始，玩家将逐渐展开一连串的任务，并接下取回"上帝之泪"的神圣任务。

战斗中的绚丽法术

《重返克朗多》的战斗系统与《叛变克朗多》类似，但是全新的图形、精采的施法效果与简单的操作方式是最大的不同。战斗系统采回合制，当玩家展开战斗时会自动切换到战斗画面，玩家在这里可以只用鼠标来移动或是攻击，完全不用键盘的辅助。游



游戏的地图就是这么庞大。

戏的战斗有点像战棋游戏，每个角色都有固定的动作点数，玩家依照点数的多寡来决定移动、攻击或是做其它的指令。而战斗中甚至还包括了法术、战斗、回避类型等选项，可谓十分完整。

当玩家施展法术时可分为快速与慢速施法。快速施法可以迅速地给予敌人伤害，但是威力平平；相反地，慢速施法可以聚集较多的能量，但是速度极为缓慢，不过威力却是大的吓人，玩家可以眼前情势做出不同的策略。由于游戏中的法术效果相当精采，例如施展火球术的时候，会出现火球将敌人团团围住的场面，所以玩家最好还是搭配加速卡，否则画面可没那么吓人啊！游戏中的法术共分四大项，一共是六十种，明显比一代丰富许多。

一百八十位的NPC等你来拜访！

完整3D构成的NPC多达180位哦！

由于《重返克朗多》的剧情不像一代那么为所欲为，而比较偏向《战国美少女》、《最终幻想7》的直线性剧情，也就是玩家必须按照剧本一步步地玩下去，但是美式RPG应有的属性设计、解谜模式都依旧保留下来，可说是完整地将两大RPG系统的特点结合在一起，值得玩家期待。虽然游戏属于RPG，但是从外观来看，其实比较像是传统冒险游戏，但是玩家不用担心，这不过是3D化后的假象，其实，游戏还是很正统的RPG，绝对是百分之百原汁原味啦！

《重返克朗多》的角色是以3D即时构成，并在事先绘制好的背景上活动，所以玩家可以在本游戏中见到角色的嘴会动，还有即时的光影处理。不过要有这么好的效果，可要配备一块3D加速卡，虽然游戏提供软件模拟，但是就算效果也还不错，但总是比不上硬件的直接支持。游戏中的NPC角色超过180位，而且完全以3D绘制，流畅性与精致度是不容怀疑的。



为了玩更多的好GAME，只能忍痛装3D加速卡了。

99年的RPG指标

在沉寂一段时间后，曾经夺得多项大奖的《叛变克朗多》终于要推出续作，由于近来RPG又有复苏的迹象，所以本游戏具有指标作用，因此游戏的成功与否对RPG来说是很重要的。

S&C



青涩宝贝

(Sentimental Graffiti)

6/10 期待指数

游戏类型	恋爱冒险
内　　存	32MB
配　　备	Pentium-100
游戏制作	MARCUS

继《心跳的回忆》即将牵引所有渴望恋情少男的思绪之后，又有一款创新风格的恋爱游戏，要让所有的男性玩家有段难忘的回忆。

Marcus名作之一

Marcus在日本的恋爱游戏市场一向有极出色的成绩，当初SEGA版《青涩宝贝》在日本甫上市时，便有30万套的销售量，挟人气之旺，随后推出的周边相关产品依旧大卖，如今在NEC INTERCHANNEL的重新改版之下，将以PC WINDOWDS版与各位玩家见面。为了保证品质，游戏画面以1677万色的全彩画面处理，完全没有画面粗糙的疑虑，游戏音乐方面全部重新编曲，配合每个不同的女主角会有不同的音乐，而且为了满足玩家，游戏中的任何画面都可以用来设定为电脑壁纸，可说是相当造福玩家。



在每个不同的地点，会和女主角发展出不同的恋情。

突来的一封信

故事由主角接到一封被春雨打湿的信开始，信中只写了一句话："好想和你见面"。由于地址和寄件人姓名都已模糊无法辨认，主角只好回忆起从小时候就不断转学的他，曾经邂逅的十二位女孩。而游戏的目的，就是主角必须走遍日本，和居住在日本各地的十二位女孩见面，找寻这封信的的主人，在旅途与冒险中创造出属于自己的爱情故事。



12个女主角都在不同的地方...这下有得跑了。

辛苦的旅程

由于女孩子们散居在日本各地，因此主角必须以旅行的方式一一与这十二位女孩相遇，你必须考虑到交通工具、目的地、所需的时间、费用以及耗费的行动点数等问题。如果旅费不够的话，主角必须在各地打工赚取"恋爱基金"，筹措费用，万一真的没钱的话，那就只好搭便车了吧！不过男主角也不是整天没事，因为主角本身还要上课，所以只好利用假日的时候四处奔波，唯有遇到较长的假日（如春假）才可以比较从容地与每个女主角见面。

远距离恋爱

如果你觉得这样太累的话，当你和女主角见面之后，她们会给你电话号码，之后你就可以利用打电话来约会了；如果你和女主角很久没见面的话，那们你们之间的"相思度"便会增加，如果两人相聚频繁的话，则"亲密度"会增加，因此善用两个数值的升降关系，也许女孩子很快就会寄信来给你。当然如果你觉得太累的话，也可只选择几个固定的女主角见面，只是这样可能就会有人伤心了...且还可能造成游戏进度的停滞不前。

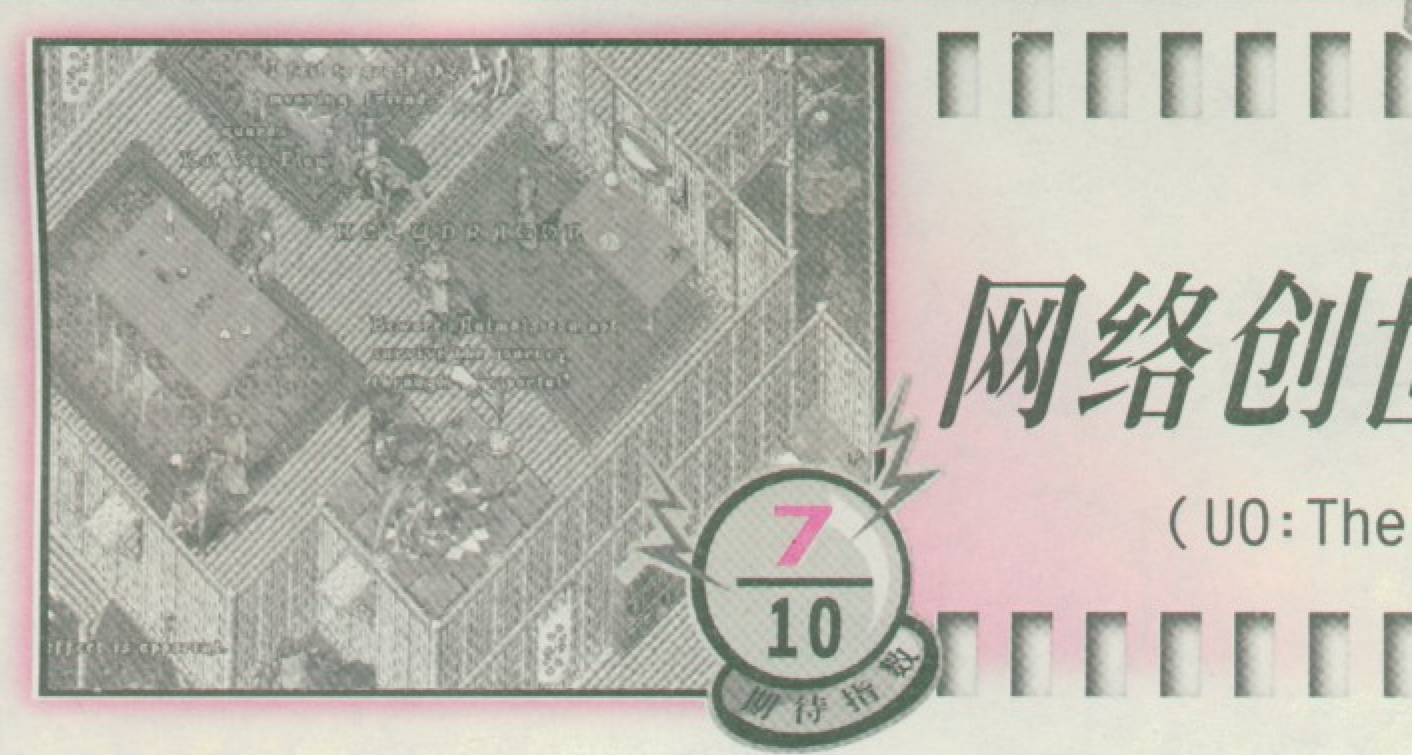
多重的结局

游戏中的十二位女主角们是日本著名插画家甲斐智久的精心创作，女主角的背景设定特别参考了十二个星座来塑造个性，而且也针对每个人所居住的地点来设计其基本资料、身份背景。由于主角有十二位，游戏的结局也不只一种，你也可以直接向女孩告白，只是如果成功的话，那么你将永远不会知道寄信人是谁；如果你能够完全了解意中人的内心，并与她分享儿时的记忆，你也许就能解开寄信人之谜喔！S&C

游戏快门

网络创世纪次世代

(UO:The Second Age)

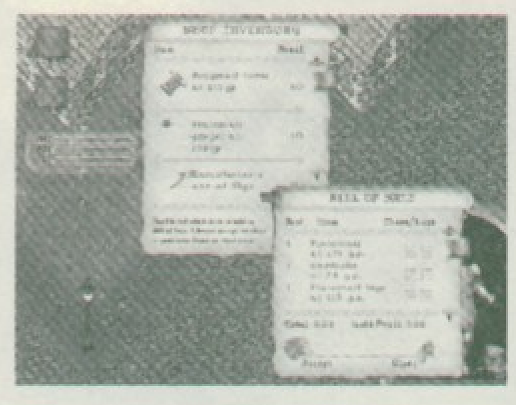


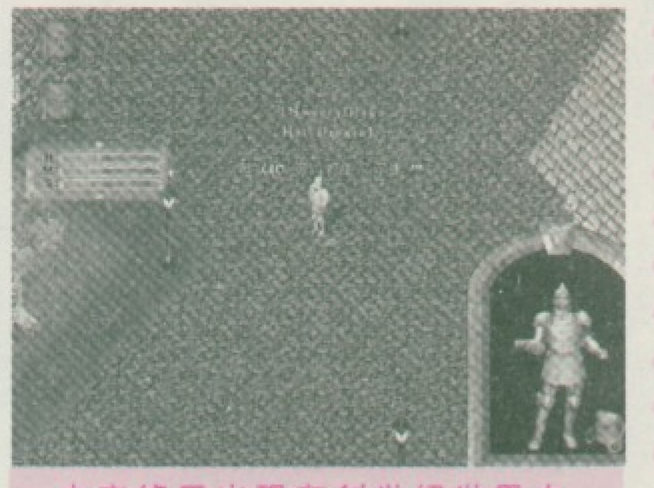
7/10 期待指数

游戏类型	RPG
内　　存	32MB
配　　备	Pentium-133
游戏制作	ORIGIN
其　　它	Modem

美国Origin公司的《网络创世纪》虽然官司闹得满城风雨，但是游戏受欢迎的程度却是有增无减，如今第二代的产品就要面世，并且命名为《网络创世纪次世代》，也就是Origin相当有自信的认为，它们的游戏可以称得上是“次世代”的作品。

次世代的创世纪上线了

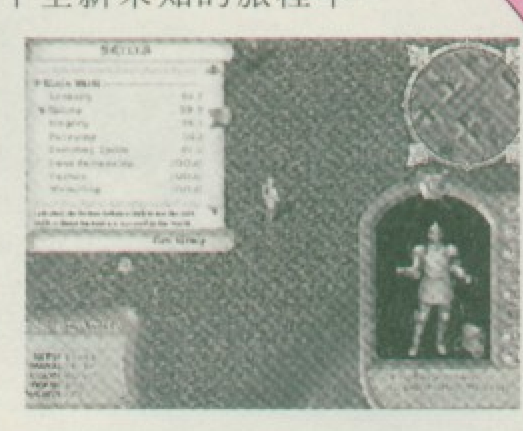




中文终于出现在创世纪世界中

Origin在1997年9月底发行了以知名的《创世纪》(Ultima)系列为架构的网络RPG游戏－《网络创世纪》(Ultima Online)，开启了网络游戏的新纪元，在《网络创世纪》中，玩家可以扮演铁匠、商人、吟唱诗人、战士、弓箭手……等，甚至可以扮演人人讨厌的PK，或者啥也不做，成天只是游山玩水钓钓鱼，并且看看发生什么大事，没事和朋友聚在一起八卦一番。在一般的角色扮演游戏中，就算玩家带个整组小队一同去冒险，也都是由玩家自己控制或是由电脑代为控制，而在《网络创世纪》中，正因为是网络游戏，可以和三五好友一同扮演不同的角色前往地下城或是未知的秘境冒险。原本的《网络创世纪》虽然是一个游戏界中非常轰动的产品，但是因为由于这样庞大的线上游戏难免会有许多容易出问题的地方或小细节，所以在经过Origin一年多的努力，不断的更新程序，以及广大玩家的爱护下，《网络创世纪次世代》(Ultima Online:The Second age)提供玩家全新的地图、城市、怪物、动物以及全新更为方便的游戏界面，再一次把Fans带进一个全新未知的旅程中。

和各式各样的真实人物一起经历UO的世界



在创世纪中开口说中文吧

这次《网络创世纪次世代》的大突破应该就是界面的翻新，玩家可以把人物的状态资料、魔法书、背包……等这些视窗拉到非游戏区的部份，这样一来，游戏区域的视野就加大了，不会再有被资料视窗挡到的情形。除了界面的翻新以外，另一个突破是使用了Unicode码来做为显示信息文字的编码方式，为什么呢？原来，《网络创世纪次世代》提供了各国语言的字库了，尤其是方便了亚洲地区的双位元语言，所以，现在可以输入中文字来和其他玩家沟通；不过，就算玩家输入中文让外国人看到中文，也是无法沟通，虽然外国人看得到中文，但是却看不懂。另外NPC不能用中文来沟通，在游戏世界中，NPC还是听英文的。

除了可以输入中文外，原本的英文信息部份翻成了法文、德文以及日文，并且在游戏界面中直接使用该国语言，依照Origin公布的功能来看，Origin打算做一套日文翻英文的系统，以方便日本的玩家在游戏中无英文障碍。依据侧面消息指出，EA也在努力争取中文化的版本中，也许玩家除了可以在创世纪中开口说中文外，说不定还可以玩到中文化的《网络创世纪次世代》唷！

S&C

全新的土地
全新的怪物
和新的界面



游戏快门

三国群英传 II



8/10 期待指数

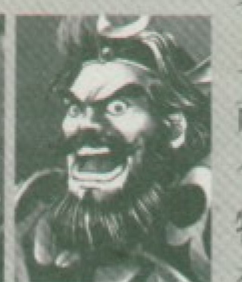
游戏类型	战略
游戏制作	奥汀科技

尽管三国题材的游戏已经被压榨到无以复加的地步，不过游戏开发厂商依旧乐此不疲。去年初《三国群英传》的出现又为三国游戏带来不太一样的玩法，尽管游戏模式取材自游戏机的灵感，对三国迷来说无非又像是找到了一片新天堂一般。一年之后，奥汀科技看准《三国志 VI》退烧的时机，挑在游戏界的春节热门档期，推出了《三国群英传 II》。

手绘的人头图

以画面来说，和一代相较之下，《三国群英传 II》倒没有什么太大的改变，最明显的差别在于武将的人头图完全采用手绘图。由于一代时每个人物都是 3D 造型，造成每个人看起来都差不多，因此二代中的每个角色都是手绘而成。游戏中有将近 400 多个武将登场，角色鲜明的人物造型，玩起来比一代更带有感情。





仍旧注重作战

虽然游戏仍有内政的指令，但和一代的特色相同，玩家 90% 以上的时间仍旧花在作战上面。战争是这个游戏的重点，同时战争的方式也是这个游戏的特色：玩家指定好军队，挑选好要出战的武将与率领的兵种，再决定所采取的阵势，便开始战场上惊天动地的大对决。

还记得一代中让人印象深刻的武将技吗？这个亢奋人心的设计在二代中将有更惊人的威力。充分运用武将技，不但可以使敌人的军队在一瞬间灰飞烟灭，或是来个奇袭扭转局势、补充武将生命值等，都是整个作战过程中最有趣的地方。在二代中的四百多个武将，每个人物依照不同的武将特性，而能学得不同的武将技。每个人所能学得的武将技除了一开始的设定外，当经验值累积到一定的程度时，便能学到某种武将技；随武将能力的提升，就会增加更多的武将技。



▲ 此为一代的图（二代的武将技将有更明显的威力。）

文将的地位

一代战斗系统最失败的地方，就是一些有名的军师、文官的地位完全被糟蹋了，由于文官系统的失调，就算是诸葛亮、司马懿之流，也有可能被郭淮这样的小角色打得落花流水。为了改正这个偏差的情况，二代特别加入了一种新的“军师系统”，也就是说玩家在正式出战之前，除了选择主要的武将或军种之外，也要将随行的文官考虑进去，所以不能再只是使用“全军突击”来做结束的手段，也要考虑军师造成的包围和突袭等各种军师效果才行。



（▲ 此为一代的图）
挑选好你的武将准备出战吧！

阵型的加强

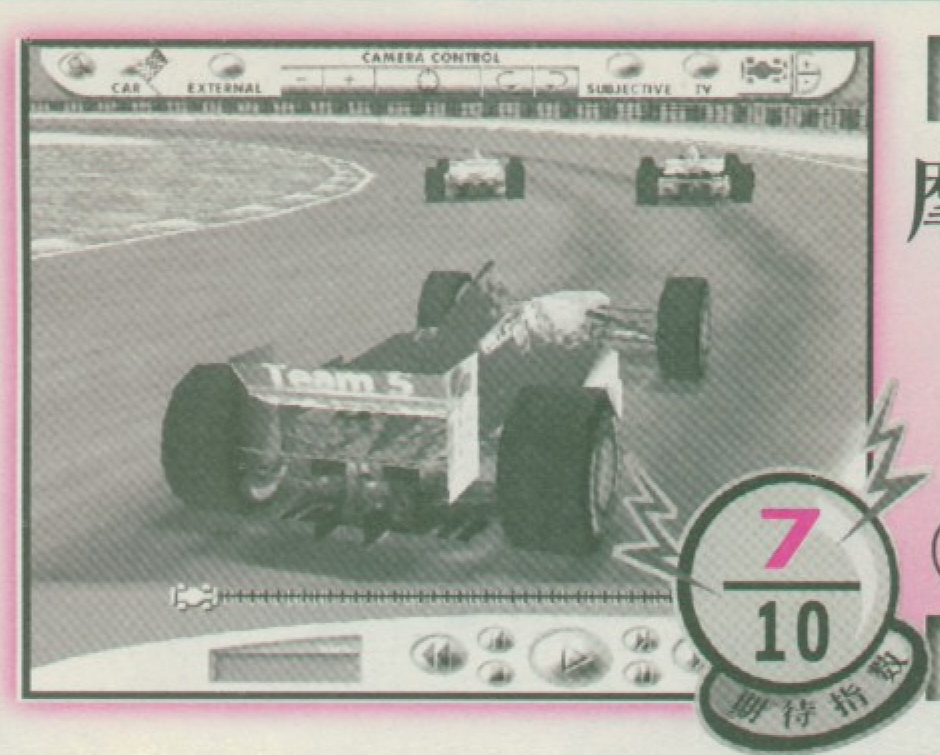
一代中虽然已有阵型的概念，不过真正使用的玩家并不多，因为阵型的效果并不明显，只要拥有够强的武将，就已经决定了胜败的主要因素。二代的阵型虽然只从原来的 11 种增加为 13 种，但对各阵型间的能力消长与相生相克的关系上要更深入与明显，让阵型的运用真正成为战场上胜负的因素之一。

一代中的兵符与兵书系统也被保留下来，当你不断的升级配合不同的兵种与熟读兵书之后，再搭配阵型的特性，会使你的作战能力更加出色。

其它的改进

是否觉得一代中所能选择的君主太少，或是对游戏时间一到 280 年就结束的限制感到遗憾，不过这些在二代中都有所改进，不仅君主数增加，玩家爱玩多久，就玩多久。除此之外，在道具的使用上，除了每个人物能够装备一样武器之外，还可以携带一样物品，武器与道具的相互搭配，将影响到武将的能力值。

S&C



游戏快门

摩纳哥大奖赛

模拟赛车2

(MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2)

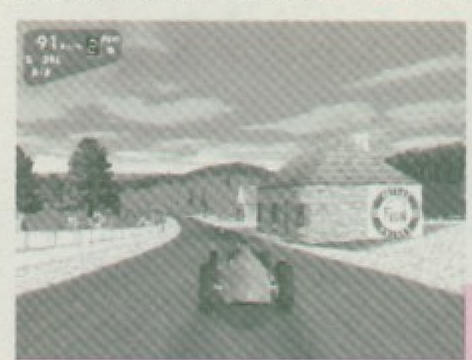
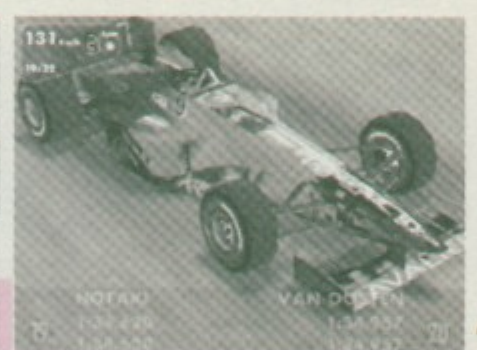
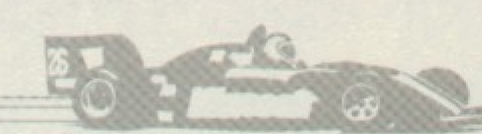
7/10 期待指数

游戏类型	运动
内　　存	24MB
配　　备	Pentium-133
游戏制作	Ubi Soft
其　　它	支持3D加速卡

前一阵子Ubi Soft所推出的赛车游戏受到不少玩家的好评，且有不错的销售成绩，于是乘胜追击，推出了方程式赛车的第二部作品－《摩纳哥大奖赛：模拟赛车2》。这款赛车游戏将不只出现在PC上，甚至还将同时在SEGA的DC上现身；这种双平台同步进行的策略，以后会有越来越多公司跟进。

与知名赛车大厂合作

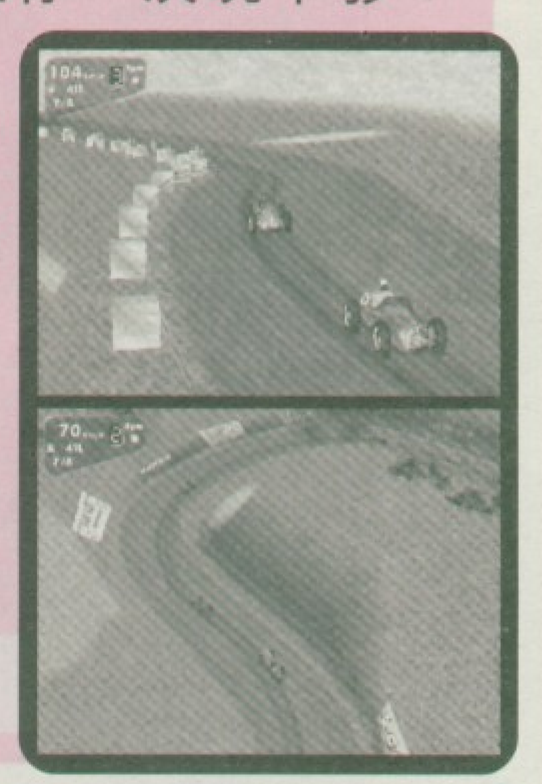
Ubi Soft在《一级方程式赛车》中便和颇具盛名的雷诺车厂合作，而雷诺车厂也提供了许多关于车辆设计以及关于F1方程式赛车的资料，使得游戏得以接近真实。现在Ubi Soft又和桥石、佳实多，以及TAG三家厂商合作，推出了《摩纳哥大奖赛：模拟赛车2》，有了这些赛车厂商所提供的资料和经验，必定能使游戏更加的趋于完美。

游戏制作严谨，喜爱赛车游戏的玩家有福了！

3种游戏模式让你一次玩个够！

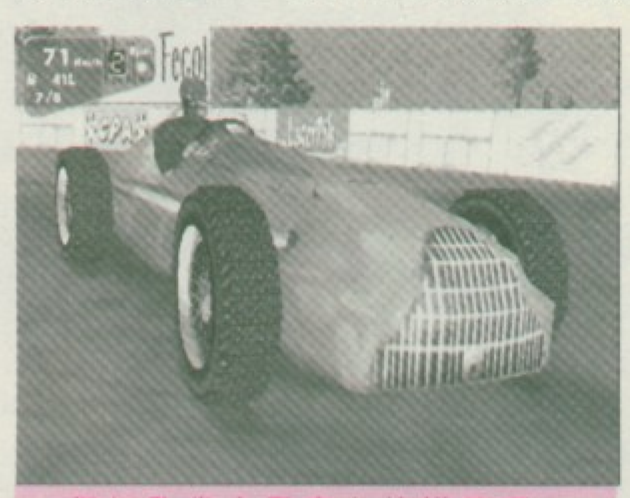
虽然《摩纳哥大奖赛：模拟赛车2》的引擎和界面与前作一样，但也针对过去的错误与不足做了修正以及加强。而引人注目的是游戏设定丰富且可自由更改，如天气的设定、不同的年代、驾驶者的各项资料、赛车队伍、车辆设定，赛车模式和不同的难度，可说是应有尽有。



疯狂的飙车吧！
电脑可不会手下留情的。

游戏运镜十分高明

由于《摩纳哥大奖赛：模拟赛车2》支持3Dfx和D3D的加速卡，而制作公司也相当能够的充分展现3D加速卡的威力，采用了极高明的运镜技巧，以及各种摄影观点，让玩者能够以各种不同的视角进行比赛。车身的动态模拟相当细腻，假使驾驶者将车辆驶出跑道，例如草地和沙地上，将会透过车身的晃动而感受到地表的崎岖不平。在图形的细腻度上，也有相当的水准，例如车身上的图形和商标清晰可见，玩家可以透过重播功能在镜头前面认识自己驾驶上的缺点，好在下次比赛中能够有更好的表现。



仔细欣赏自己赛车的样子吧！

练习模式

除了玩者自行驾车练习以外，还可坐在驶舱中，由电脑操控赛车，以藉机学习驾驶技巧。第三种方式则是由电脑教练陪同玩者练习，在您驾驶的同时，教练会不时给您一些忠告与建议。

单场比赛模式

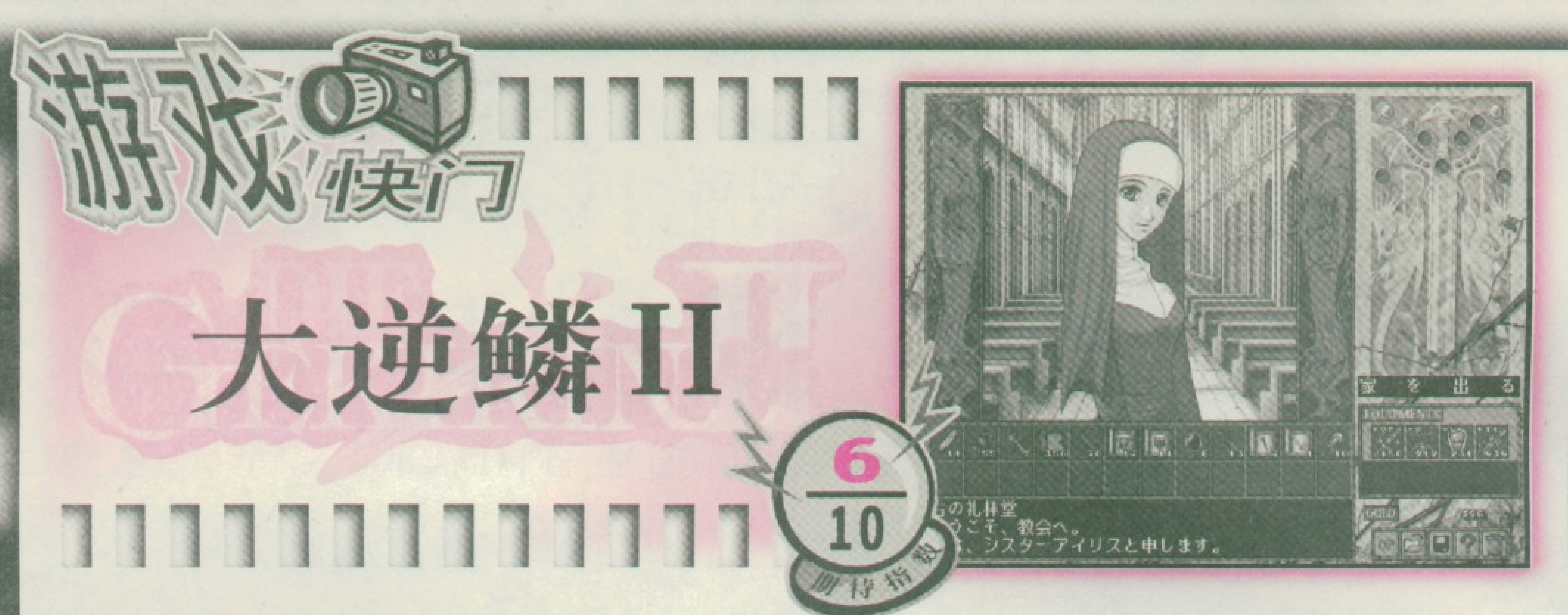
让玩者不必经过烦人赛前程序，便可直接进行比赛。在这里玩家可以尽情地四处熟悉环境与操作方式，要是不在意成绩的话，还可以顺道欣赏沿路的风光，仔细聆听游戏中的精采声效。

GP大赛模式

是冠军赛模式的精简版，虽然一切的比赛程序都照正式比赛进行，但是玩者可以选择任一个场地进行单场比赛。在冠军赛模式中，玩者将参与整季的比赛，同时在每一场比赛后根据名次取得积分，而积分最高的便可以获得本季冠军。除了上述的游戏模式之外，这套游戏更加入了时间赛模式，让玩者向自己所创下的记录挑战。

您向往驾驭方程式赛车奔驰在世界各国的专业跑道上吗？您喜爱风驰电擎的快感吗？《摩纳哥大奖赛：模拟赛车2》将可以帮助您实现梦想！

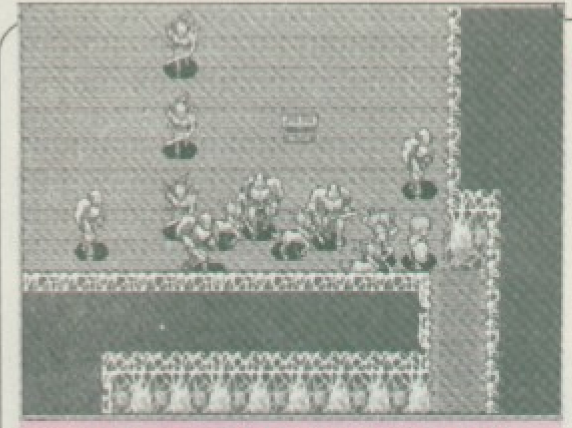
S&C

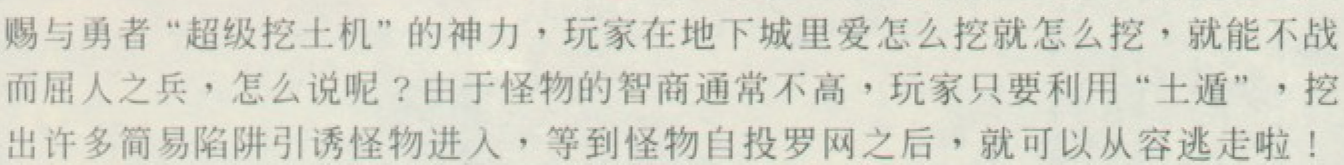


大逆鳞II

游戏类型	角色扮演
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-100以上
游戏制作	NAC

TGL最近所推出的游戏可说是越来越多样化了，自一改可爱画风的《深人地心》之后，又推出了一款同样以地底迷宫为主题的角色扮演游戏《大逆鳞II》，不过它和《深人地心》的相似之处也仅止于此而已。基本上《大逆鳞II》是一个风格相当类似《特鲁内克大冒险》的迷宫游戏，不过它特别加重了角色扮演的成分。


敌人太多，还是先溜为上吧！



地底迷宫大探险

据TGL表示，这款角色扮演游戏走的路线不同于以往的模式，它特别注重游戏的节奏感，而且设计非常简单，即使是没有接触过角色扮演的玩家都能轻易的上手。游戏的主要场景就在于迷宫之内，玩家必须在迷宫之内与众怪物周旋，不过游戏的主旨并不是要玩家和对方厮杀，因为敌人擅长人海战术，一波波的人潮如排山倒海之势而来，若真要硬拼的话，你就算有十条命都不够。在这个时候，你就必须运用你的天赋，那就是老天赐与勇者“超级挖土机”的神力，玩家在地下城里爱怎么挖就怎么挖，就能不战而屈人之兵，怎么说呢？由于怪物的智商通常不高，玩家只要利用“土遁”，挖出许多简易陷阱引诱怪物进入，等到怪物自投罗网之后，就可以从容逃走啦！

《大逆鳞II》总共有九个地下迷宫，每个迷宫有九十九层，换句话说九十九乘以九，总共是八九一层，哇，只怕十八层地狱也没这样壮观吧！而且越是深入地下所遇到的挑战更加令人紧张刺激，就怕玩家的心脏越来越负荷不了喔！


大地图上有九座迷宫喔！


沿路上的宝物不少，但要记得随时补充喔！

不一样的设计概念

虽然是角色扮演游戏，但《大逆鳞II》的许多数值相当特殊，例如主角没有攻击力和防御力这两个属性，而由本身的装备与“气力百分比”所代替：气力百分比越高，所爆发的攻击力就越惊人，相对的，如果你的气力百分比不到五十的话，敌人搞不好都不会受伤。至于武器和道具系统上，是设计成逐渐耗损，每使用一次就会扣减物品的“耐久度”，当数值归零之后，这项物品就算是报销了，所以要随时记得补充，不过大部份的东西在路上都可以捡得到。

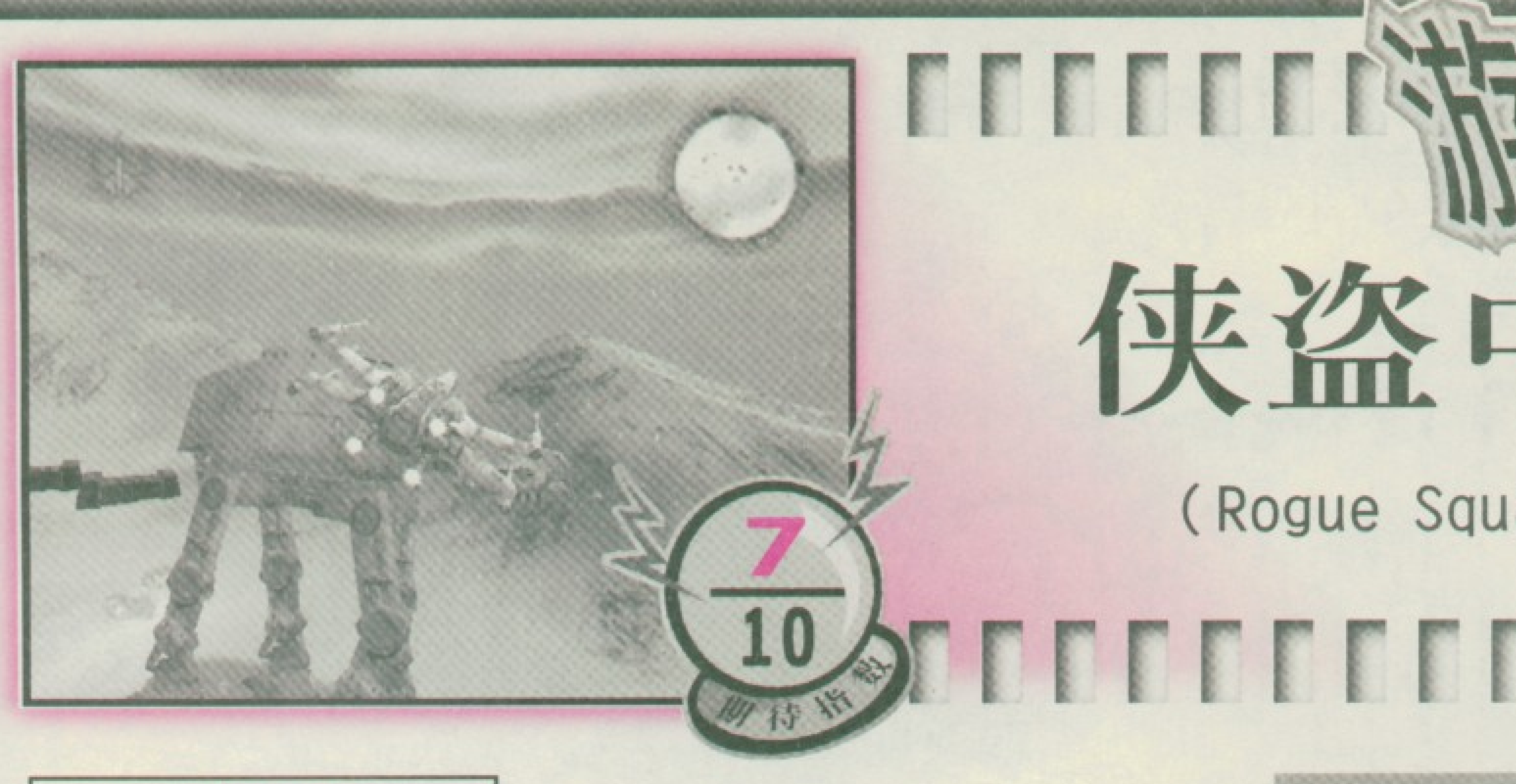


打倒大魔王

讲到最后，好像都围在迷宫上，难道这个游戏没有剧情吗？当然不是，《大逆鳞II》里面也有所谓的大魔王，以及庞大的徒子徒孙集团。勇者只要陆续找到传说中的九颗宝石，就能重整毁坏的村庄，最明显的地方就是村庄的外表，会从黯淡的黑白逐渐变成明亮的彩色，一间间被破坏的房舍被整修回原来的面貌。

要拿到大逆鳞之剑，玩家必须找到迷宫中的宝箱钥匙，逐步往下，并打败每座迷宫的首领，因为他们的身上都保管了一颗逆鳞剑上的宝石，当所有的宝石都到手，最后拿到密传的“大逆鳞之剑”，大魔王的末日就不远了。 S&C





侠盗中队

(Rogue Squadron)

游戏类型	动作射击
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-133
游戏制作	LucasArts
其　　它	支持3D加速卡

在九八年初《帝国暗影》曾经以电影般的动作场面，赢得许多《星际大战》影迷的心；九九年LucasArts推出第二代产品—《侠盗中队》，玩家肯定是要与反抗军奋战到天明了。

风格迥异的星球场景

剧情一向都是《星际大战》游戏的重点，每一关之间的过场动画刻画出故事的大纲，但是最主要的剧情发展都是发生在玩者在玩游戏的时候。每个任务都有多重的目标，而且会随任务的进行而更改。举例来说，塔图因的那一关一开始，玩者只是在天空中漫无目地的飞翔，突然，魏奇的声音从耳机中传来，通知玩者说你的家正遭到帝国部队的攻击。刚解决完这边的敌人，一群钛轰炸机却已经飞临莫斯艾斯里太空港的上空，玩者必须要飞越沙丘海，穿过乞丐峡谷，加速赶去拦截。

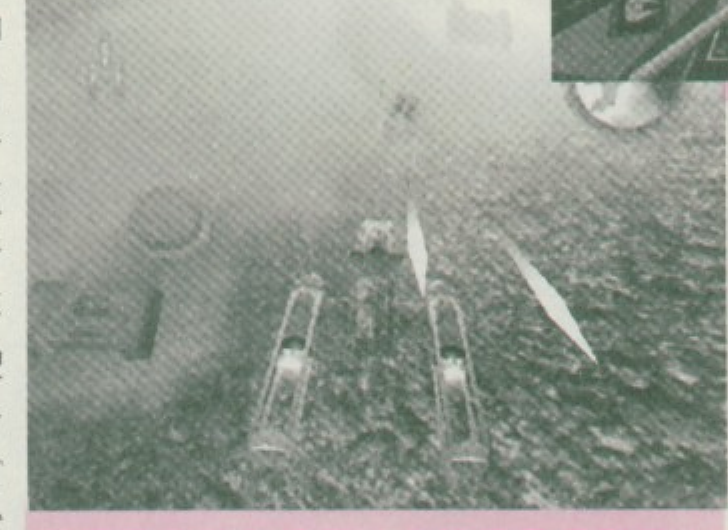

疯狂地射击吧！这样才不会被敌人杀死。

游戏的战场横跨十四个星球，每颗星球都有不同的地理环境，而且每个战场都非常庞大，所有在电影中出现过的地点都会完整重现在游戏中。在十六关之中玩者必须在草地、峡谷、冰原、沙漠、海洋、火山、森林以及城市等地形中执行任务。有一关甚至和《帝国大反击》中的云之都一般，让玩者在悬浮于气体行星天空中的建筑之间穿梭。任务发生时的天候也都不尽相同，或烈日当空，或乌云密布，或彩霞满天，或繁星点点。不同的天候搭配各种地形，让每一关都有截然不同的风味。

声光更加惊人的动作场面

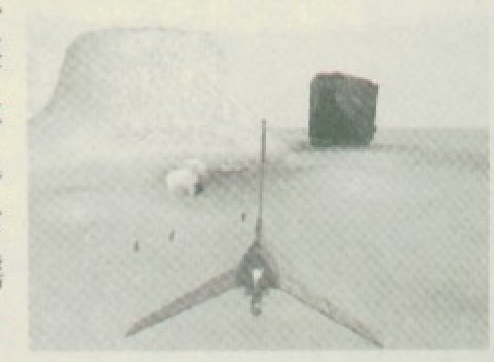


承袭LucasArts动作射击游戏的优良传统，《侠盗中队》将《帝国暗影》中最精华的飞行关卡加以扩充并增加其深度及特效，像是即时光影效果、多视角取镜等，都使这个3D飞行射击游戏更加的杰出。记得《帝国暗影》令人赞叹不已的第一关吗？驾驶雪飞艇在冰原上攻击探测机器人及AT-ST侦察载具，或是试试用缆绳缠住AT-AT步行坦克的脚将之绊倒。华丽的图型配上生动的音效，让玩者们玩得痛快却也大呼过瘾。《侠盗中队》的设计概念就是延伸自这段游戏，用全新制作的3D引擎让玩者有机会加入这支令帝国飞行员闻风丧胆的精英飞行中队。


更霹雳的动作场面，在这里看得到哦！

各种空中武力对决发生在全3D贴图的行星地表，玩家的飞行缠斗技能，将遭遇各种地形的挑战，像是湖面、峡谷、沙漠、灌木丛甚至火山口。在部份关卡中，贴近地表飞行时甚至可看到过往的行人和交通梭，可见其真实性。武器配备从最阳春的雷射、导向飞弹到离子炮等先进致命武器应有尽有。

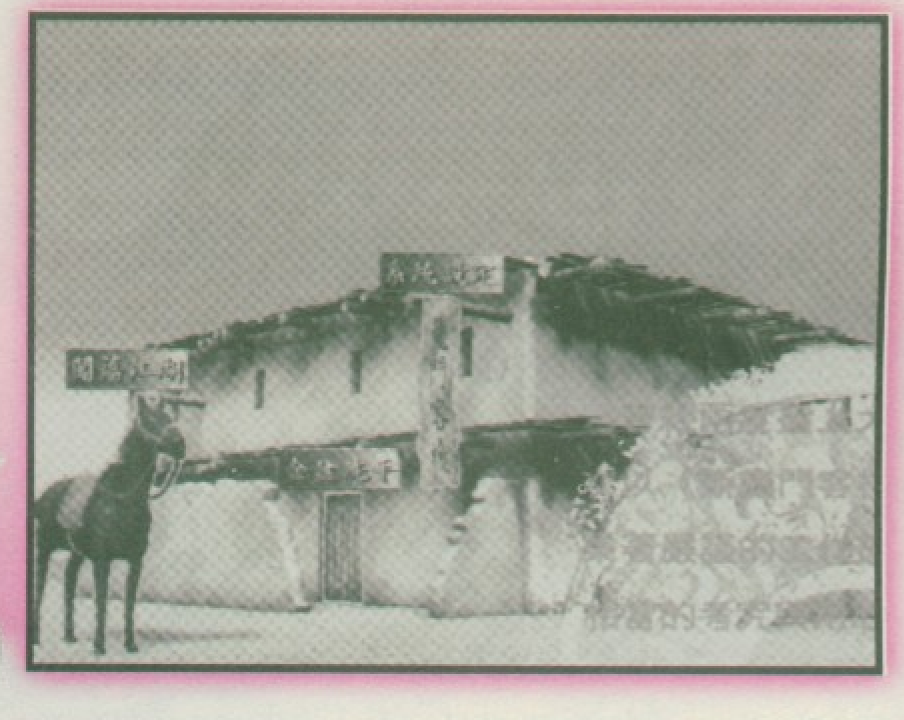
多重视角也是《侠盗中队》的一大特点。除了基本的机内视角，各种外部观点将充分展现你飞行的英姿。藉由3D加速卡的协助，即时光影，各式特效如烟雾、引擎火光、飞弹的追踪尾焰，将使星际大战壮丽景观更贴近现实。游戏将支持力回馈摇杆、并支持Glide及Direct 3D。S&C



游戏快门

新龙门客栈

7/10 期待指数

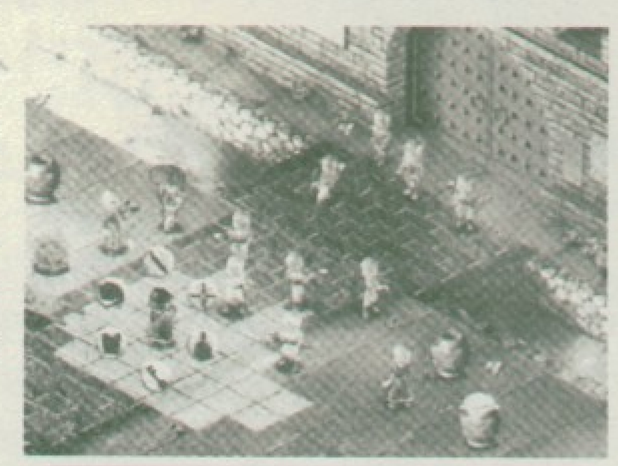


游戏类型	战略RPG
内存	16MB
配备	Pentium-133以上
游戏制作	欢乐盒

欢乐盒继推出由同名电影所改编的武侠RPG游戏《鹿鼎记》之后，又即将在近期内推出另一款同样以电影为蓝本的回合制战略游戏—《新龙门客栈》，而且为了迎合市场潮流，《新龙门客栈》也以3D模组架构游戏中的场景。

龙门客栈

游戏故事讲述明朝景泰年间，宦官专权，大太监曹少钦自任东场督公，上胁天子、下令百官，独揽大权。朝中兵部尚书杨宇轩欲密奏圣上弹劾，不幸事迹败露而被捕入狱，而由他一手所提携的禁军总教头周淮安为了搭救杨宇轩，遂与女侠邱莫言相约在龙门客栈密谈救人之事，以避开东厂人马的耳目。



◎先别动手让我想想该出哪招。

位在大漠荒野的龙门客栈看似平静，却是内藏玄机，周淮安与邱莫言先后来到，东厂的三位公公也带领人马假扮商贾进驻龙门客栈，于是龙门客栈里的卧虎藏龙，客栈老板娘金镶玉的从中搅和，三路人马就在客栈内展开一场勾心斗角、难分敌我的生死之战...

卡通人物造型

和刚推出不久的《鹿鼎记2》相较之下，《新龙门客栈》的进步幅度相当大，一改《鹿鼎记2》低解析的缺点，游戏中的人物、场景也采用了3D架构。不过不同于电影版本悲壮、剑拔弩张的紧张气氛，游戏中的人物全部采用可爱的卡通造型，以较轻松的方式来演绎这段生死关头。



◎敢在我金镶玉的地盘动手，老娘跟你们拼了！

在取景与造型方面，由于有电影可参考，所以在线条上将地域特色表现得相当传神，如龙门客栈的外貌、塞外战场的荒凉和中原侠客、东厂太监、大漠人士等等服饰，都能够抓住电影的味道。



◎电影人物剧照与游戏人物造型的对照。

关卡制的电影版本

笔者倒是蛮讶异《新龙门客栈》不采传统直线RPG的方式，而是将故事中一连串的冲突改成关卡，以回合制战略关卡的方式来进行游戏。于是原电影中邱莫言和东厂人马的对立、周淮安在客栈内与金镶玉、东厂太监几场冲突戏，都被设定成一场场任务制的关卡，而电影中如峡谷救稚子、暗夜盗驾帖等小剧情亦被收录在游戏之中。

卧虎藏龙

不繁复的操作界面，《新龙门客栈》也做了一些新尝试，在战场中会有一些身份不明的NPC角色，这些人一开始并不在我方阵营之中，而且这些人物的背景都不简单，他们有可能是高深莫测的武林高人，或是埋名已久的不出世高手，也有可能是拥有神兵利器却落魄潦倒的名门之后、拥有仙丹灵药的名山道士等等。

这些名不见经传的人物往往是战场上生死立判、局势大变的关键人物，因为我方人物的特殊技能并不是由等级增加而学得，必须从这些人物手中得到武功秘笈之后，武学才能更进一层，练得新招式，并随等级的增加而提升威力。除了有可能从NPC手中得到秘笈或疗伤圣药之外，这些人也有可能是武艺高强、嗜钱如命的赏金猎人，只要你能出得起满意的价钱，这些见钱眼开的怪人就会为你卖命喔！

如果你曾看过电影版本的话，是否还对电影中那些近乎神奇的特殊杀人利器而印象深刻呢？例如可以在百尺之外取命、自行绕过障碍物的的凤尾箭，还有能造成漫天飞雨的胡天射雕箭，杀伤力大、中箭后无法拔出的犬齿倒勾箭等...，都会在游戏中出现。而人物彼此之间的武器也有相克的关系，如刀克枪、枪克剑、剑克刀，一旦碰上持相克武器的敌人，威力可是会大打折扣的。S&C



7/10 期待指数

除暴特警队

虹彩6号 (Tom Clancy's Rainbow Six)

游戏类型	动作策略
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-200
游戏制作	Red Storm
其　　它	支持3D加速卡

完全考验玩家战术，带领玩家进入特警队并解除世界恐怖份子威胁的新型态游戏—《除暴特警队：虹彩6号》，已经正式和玩家说Hello！

拯救人质，解除危机

《除暴特警队：虹彩6号》不只是单纯的射击游戏，而是一款需要运用策略、发挥团队精神，相互支援以完成任务的动作策略游戏。

整个游戏并非随便找个题材来发挥，它的背景来头可不小，故事情节是由美国名作家汤姆克兰西(Tom Clancy)的同名小说“Rainbow Six”改编而来的，“Rainbow”是一个虚构特警组织的代号，而“Six”则为军事术语，表示领导者。故事的主人翁是John Clark，在游戏中当然就是玩者所操控的队员！《猎杀红色十月》、《爱国者游戏》和《迫切的危机》这些红极一时的卖座电影原作，可都是出自汤姆克兰西的手笔。



▲主选单进入单人游戏模式。

游戏模式

单人游戏

游戏提供三种难易程度让玩家选择，包括：菜鸟级、老鸟级和精英级，玩家可以一步步向更高级挑战，以考验自己的能耐。玩家必须成功完成17个任务，整个游戏最终的目标在于从致命的恐怖份子手中拯救世界。

多人游戏

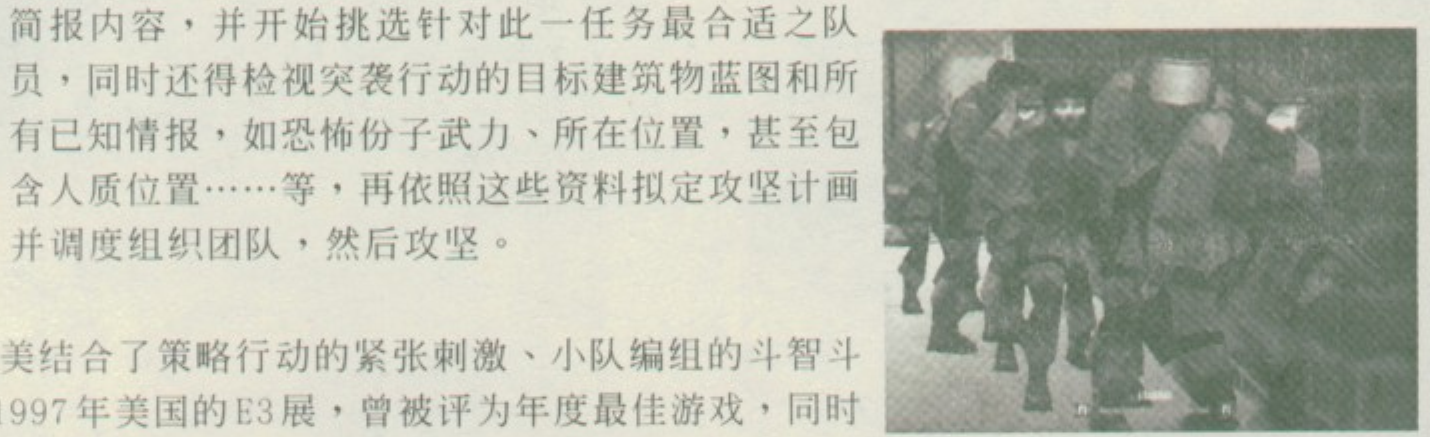
有对抗及合作两种模式，合作模式最高可达八人连线，以执行所有单人游戏之任务。对抗模式可以达到十六人的连线大战，包括：固守(Stronghold)、双固守(Double Stronghold)、生存游戏(Survival)、小队生存游戏(Team Survival)、双悬崖(Double Bluff)，玩家无法选择扮演恐怖份子，只能互为两个小队彼此竞争。



丛林野战专用的帅酷迷彩服。

先下手为强，否则就遭殃！

“恐怖行动”一般是指某组织试图强迫他人接受其个人、社会、政治或宗教上的理念，这些恐怖行动包含派遣军队合法的占领一个区域或领土，绑架重要的政商名人或强制拘留其他个人为人质，或暗杀特定的个人。在《除暴特警队：虹彩6号》中，玩家将担任世界反恐怖组织的战术指挥，每当接收任务呼叫时，必须立即检视简报内容，并开始挑选针对此一任务最合适之队员，同时还得检视突袭行动的目标建筑物蓝图和所有已知情报，如恐怖份子武力、所在位置，甚至包含人质位置……等，再依照这些资料拟定攻坚计画并调度组织团队，然后攻坚。



▲静待好时机，准备出发。

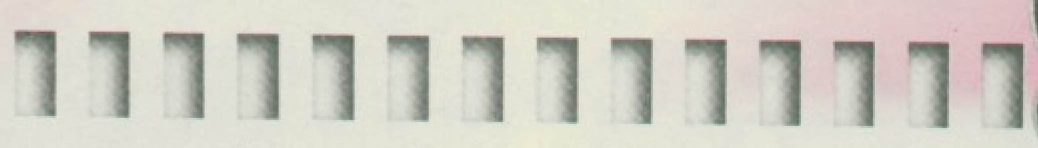
▲超拟真而又简单易懂的画面

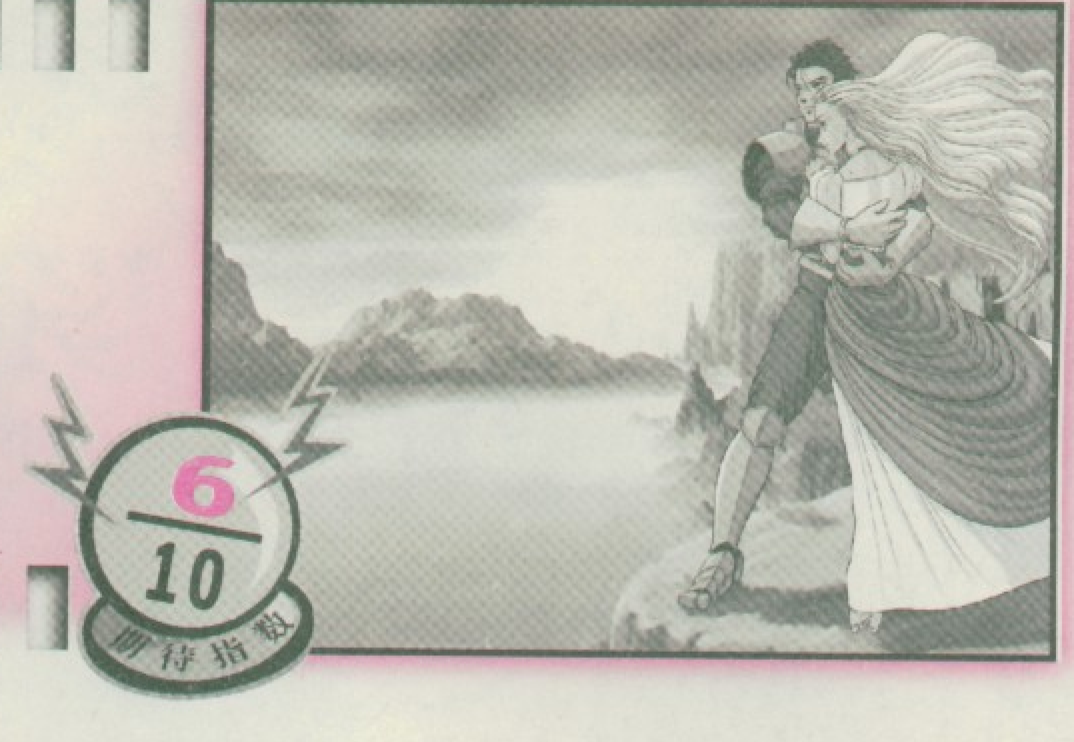
没有三两三怎敢上E3

《除暴特警队：虹彩六号》完美结合了策略行动的紧张刺激、小队编组的斗智斗法、3D物件成像的拟真效果。在1997年美国的E3展，曾被评为年度最佳游戏，同时也获得许多游戏评论家的青睐，纷纷在媒体上公开佳评，相信《除暴特警队：虹彩六号》一定可以满足玩家们的期待。

游戏快门

夜想曲
－妖精的叙情诗





6/10 期待指数

游戏类型	ARPG
内　　存	16MB
配　　备	Pentium以上
游戏制作	JAMIE

动作RPG越来越有掩没传统RPG的趋势，半即时式的战斗系统在RPG中也是常见，《夜想曲－妖精的叙情诗》便又是一款ARPG的游戏，除此之外，《夜想曲》亦是jamie今年的大作。

友情的夜想曲

主角雷依为了澄清好友卡巴利误杀他人的真相，遂答应帕欧尼国王的条件，完成他所要求的任务。但当所有的事情都完成之后，雷依却发现此时的帕尼欧大陆正笼罩在一股不寻常的气氛当中...魔法镜中所出现的美女，王国最强的魔法师，这一切和帕尼欧大陆的命运又有什么关连呢？

只用鼠标的操作介面

一般动作RPG都是结合鼠标与键盘的操控方式，但《夜想曲》简化传统的操作方式，玩家从头到尾只需要用到鼠标，就包办所有行走与攻击的动作。你可以自订AI，告诉电脑万一在行进途中发生战斗的话，所需采取的作法，电脑会依据你的指示自行找寻最佳的路经前往。移动时也有慢走与快跑两种选择，只是能跑多久是依照人物等级来决定，此举明显地区分出等级高低的差异。



团体的战术运用

游戏冒险以团队的方式进行，在大部份战斗的时候必须考虑到士气和敌人面对的方向。在兵种方面共有步兵、重步兵、骑兵、装甲掷弹骑兵五个种类的兵科。所有的兵种都以“枪”为主要武器，搭配上魔法攻击，可以编织出绵密的防护网或一波接一波的攻击。游戏里有魔导士、战士、骑士、僧侣等多种职业的非玩家扮演人物，玩者可自行依需要来更换团队的成员，增加的游戏的灵活度。《夜想曲》的两首主题曲，出自韩籍名歌手，低沉略带些沙哑的声音诠释了《夜想曲》那份淡淡的忧愁与无奈，游戏共计有19首CD音轨收录的背景音乐，演奏出这首夜想之曲。

由2D堆砌出3D的效果

游戏开头的3D动画相当动人，但一进入游戏的画面便有些单调，游戏场景以类3D方式拼凑而成，利用三层的背景卷动，成功的在平面媒体上塑造了3D立体的视觉效果（基本上图形并不是3D的），只用256色的色盘加上巧妙的网点技巧，竟也将断壁、悬崖、流云、远山等景致表现的有几分味道。《夜想曲》使用大量的动画张数来刻画人物的动作，所以人物的动作流畅，并且每个主要人物皆有其独门的招牌动作，魔法效果也不含糊，每种魔法的视觉效果皆有特色，也有光影，半透明等效果。

游戏画面较突出的地方在于静态场景，高山中的云海背景，险道下的火山溶岩，气势磅礴的大川湖泊，充分利用多层卷轴的卷动效果来表现出其立体感。玩家在冒险中将会遇到十几种不同种族所特有的文化，百来座的城镇和数十种职业的人物，藉此选择适合自己队伍的队员。

S&C



◀石桥下的云层相当有立体层次感。

游戏的片头动画





LAZENCA 闪灵奇兵

6/10 期待指数

游戏类型	ARPG
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-100以上
游戏制作	FAMILY PRODUCTION

你相信人类是外星人的后裔吗？《闪灵奇兵》改编自近来风靡韩国、日本、香港的卡通动画Lazenca而成的电脑游戏，原来早在一万七千年前，地球就曾是卡洛安人的第二故乡，并且在月球上建立了人数众多的殖民地。不过后来居住在月球上的人民爆发了独立战争，遂与地球发生激战，于是繁盛一时的文明消失殆尽，只留下了少数的卡洛安人回到原始生活，月球表面也因此留下今天坑坑疤疤的坑洞遗迹。

即时作战的刺激

在卡通中灵魂机甲战士与变种异物阿特曼的激战正是游戏的卖点所在，为了呈现原作中的战斗气氛，所以《闪灵奇兵》以动作RPG的方式登场。如果你是标准RPG迷的话，又喜爱动作游戏的感官刺激，《闪灵奇兵》正好把这些要素结合，但游戏并不完全像《暗黑破坏神》那样，玩起来的感觉笔者很难用文字叙述，请大家自行想像《生化危机》(BIOHAZARD)与《最终幻想7》的组合吧！

全面中文化



游戏的全面中文化，应该更能够吸引喜爱这个卡通动画的玩家，消除掉语言的隔阂，玩家应该能够感受出精彩的开场、过场与破关动画，这些都是从原作卡通中收录的。整个游戏用了两张碟，众多的事件与分支路线，有雄厚的动画故事架构做为基础，从开始游戏到最后结尾，剧情架构与游戏的进展，都具备了相当高的完整性。

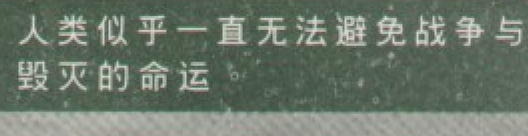




游戏场景全面3D化

古文明的救星

游戏故事发展到未来的22世纪初，可悲的人类依然无法逃出自古以来自我毁灭、自相残杀的悲剧性宿命；终于，在经过了全面核战，并且持续地重度环境污染之后，造成原本美丽的地球荒废殆尽，而仅存的少数生还者努力地维系人类的一线香火，此时唯一能拯救地球的，就是埋藏在地表下一万多年之久的卡洛安的文明遗迹，一部当时卡洛安高科技的战斗机械—LAZENCA。



人类似乎一直无法避免战争与毁灭的命运



当时保护地球的唯一希望，就是启动具有强大战斗力量的灵魂机甲战士—LAZENCA！“La”意指灵魂，而“zenca”表示机甲战士。所以“灵魂机甲战士”可以说是所有具有英雄灵魂的机械化战士之简称。

人形机械大作战

游戏战斗场面的主体在于使用机械人之间的作战，玩家不仅仅是以操控主角进行游戏，到了后期，与阿特曼的战士开始白热化接触战，主角就会进入古代高科技重型机械人内部，玩家将操控机甲战士，与敌人实施超爆烈的机械人大战！

游戏场景全是3D技术架构而成，主角的动作从一开始最基本的拳脚功夫，到升级之后的连续必杀技，都有明显的变化，人物角度的变化为全方位进行，有点格斗游戏的味道。玩家的敌人主要有反叛军队、变种人、核变怪兽到各种特异的机器人，都有完全不同的武器与行动方式。

人类的历史难道只能写到22世纪吗？目前游戏正在进行中文化的最后阶段，请你帮助人类走出这个宿命的悲剧吧！

S&C



疯狂大车拼5

(Test Drive 5)

游戏类型	运动
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-133
游戏制作	EA
其　　它	支持3D加速卡

热爱终极飙速的所有玩家将再一次进入疯狂热血的赛车之中！《疯狂大车拼五代》中车辆已经全新的增加到二十八辆，甚至跑道也增加成十七个依照真实环境来忠实设计的车道。

《疯狂大车拼五代》使用新的3D技术，玩家的车经过树荫或桥下时车上会立即出现阴影，这样子的反光看起来就像是在真实的世界中，玩家可要注意撞车带来的紧张感。跑道的路径采取多条路径的竞赛方式，不一定要在固定道路上遵照路线跑，玩家自己可以远离固定道路甚至找到捷径超越其他车子。画面上允许玩家挑选自己喜欢的屏幕切割方式，垂直或水平分割来掌握正在进行的比赛车况。如果想要拖朋友下水一起疯狂的飙，区域网络更可多达6人连线，这下子可以和好友一起飙，一起纵情于赛车场上。

游戏里十七条车道都是依据真实世界的车道进而模型化后加入游戏中。这些车道包括莫斯科、檀香山、北卡罗来那、东京、雪梨、还有华盛顿特区等等；赛车跑道则包括英国、夏威夷、牙买加，义大利等等。《疯狂大车拼五代》不只是加入一些常见的赛车特色而已，而是把当地的景观和地标真实的模拟进来，玩者在车中驾驶的感觉就跟在当地驾车的感觉一模一样。全新3D贴图技术、壮丽的夜视景观、天气效果、警车追逐模式、多路竞赛车路径，就是《疯狂大车拼五代》要展现的新玩法，准备好你的电脑，准备飙车赢得前所未有的快感。



越野大车拼2

(Test Drive Off Road 2)

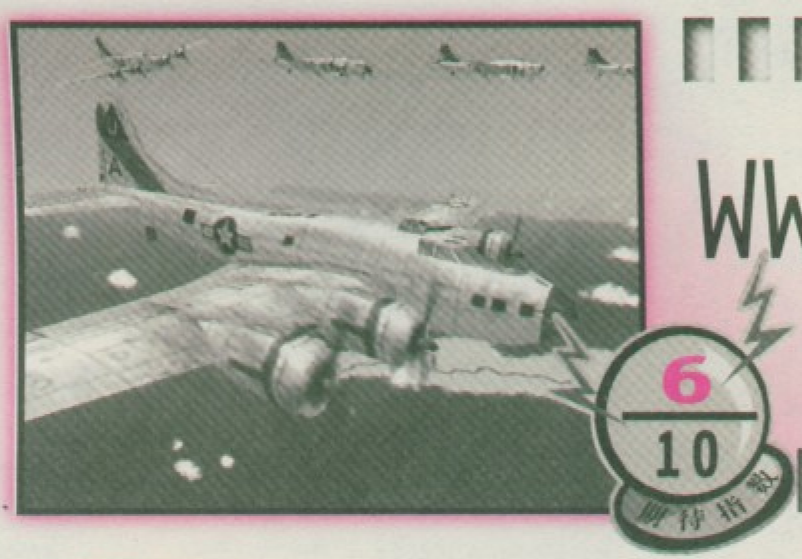
游戏类型	运动
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-133
游戏制作	EA
其　　它	支持3D加速卡

如果你想享受驾驶悍马吉普车的快感，那就千万不要错过这款游戏；当然绝对不只悍马吉普车而已，它还包括现今世界上最好的越野车。

在《越野大车拼二》游戏中，只要是世界上知名的越野车一定不会在这场盛大赛事中缺席，这些超棒的车种除了供玩家驾驶外，比赛前甚至还可以任意进行车辆的调整，不论是轮胎、悬吊系统、刹车、变速箱转速都可以做调整，游戏里自由的特性让车子更具有挑战性。游戏中有六个车道，这些车道除了可以向前冲之外还允许往反方向跑，所以总共是12条车道。车道中有的是冰冻的山路，也有的是泥泞的沼泽区。所以沿路上的灰尘、雪地、沙地、树木和树丛对进行比赛中的车子都有影响。而草地也不是一成不变的绿色，玩家可以看见枯黄的草地出现。喜爱破坏的玩家也可以放心，游戏绝对会满足您的心愿，看到路上的障碍，直接把篱笆撞破吧！树丛可以被撞倒，穿过泥泞的水塘或是度过浅水的河流，这些就是游戏中能够带给每位玩家真实的越野感受。

游戏中车辆的性能都有其优点与缺点，像是扭力、加速度、回转半径，还有最高速度等等。《越野大车拼2》这样的飙速赛车游戏当然有支持力回馈摇杆，无论是穿过泥泞地或撞过障碍物，不同的路况会有不同的力回馈感觉。玩家可以透过网际网络或是区域网络跟八个人一起比赛，加入《越野大车拼2》的飙车行列不会让您失望！





WW 2空战传奇

(WW2 Fighters)

6/10 耐玩指数

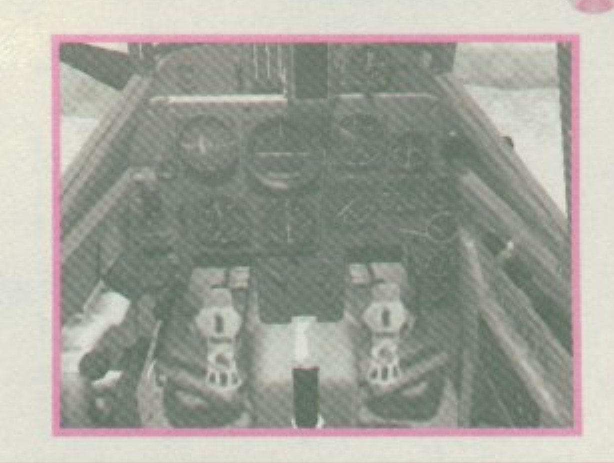
游戏类型	飞行模拟
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-100
游戏制作	Jane's
其　　它	支持3D加速卡

现在，玩家只要一台Pentium等级以上的电脑，一样可以在空中守护自己的领土。在游戏的35个任务当中，玩家们不但可以参加训练任务，还可以透过网际网络或是区域网络连线；最多可达8人的连线功能更可以让玩者和战友彼此合作或厮杀，《WW2空战传奇》更将支持Jane's Combat.Net，让全球各地的玩者可以有彼此较量空中战技的地方，比比看，看谁才是地球上最强的空战之神。

在《WW2空战传奇》里，没有视距外空对空飞弹、没有高性能雷达，您所能依赖的就只有缠斗技巧，这也是《WW2空战传奇》所要告诉您的重点。物理模型更因为成像引擎的改进而模拟得更面面俱到，气动力控制面的摆动、被机枪机炮打的到处都是弹孔的机身、遭到撕裂的机体结构、一道道溢光弹所画出的亮光、甚至是由机枪机炮发射所弹出的弹壳，都将呈现在小小的电脑屏幕上，让你体会什么是真正的战场画面！

《WW2空战传奇》的3D程序核心基本上是由Jane's Combat Simulation的前作《F-15》改良过来的。运用最新的技术，可以产生最高解析度达1600X1200如照片般的影像，而这个改良过的成像引擎除了可以产生超高解析度的画面以外，更可以将整个座舱以动态的方式呈现在玩者的面前，所有的座舱内仪表板都是以3D即时绘制的方式产生，只要移动鼠标或是相对应的控制键，玩者便可以如同真的飞行员一般，四处寻找敌踪。

S&C



F-16全方位战隼

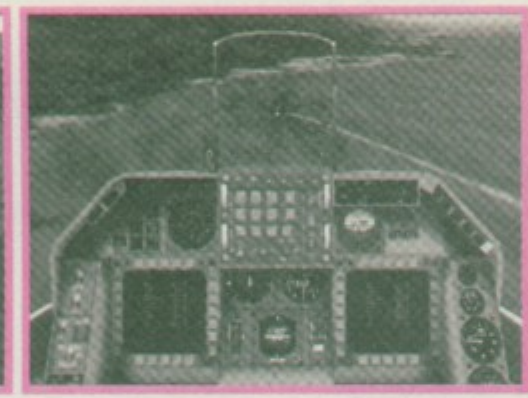
(F-16 Multirole Fighter)

6/10 耐玩指数

游戏类型	飞行模拟
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-166
游戏制作	NovaLogic
其　　它	支持3D加速卡

游戏将有超过40个令你血脉贲张的单人任务，任务安排以空中巡逻、空中拦截、地面炸射任务、猎杀SAM飞弹和近距离接战为主，充分展现F-16的全方位角色。游戏中出现的友机、敌机皆是一时之选，几乎东西方最精锐的战机全员到齐，游戏中也附有任务编辑器，让各位创造属于自己的飞行战役。你可以选择敌机的种类、对手的武装，甚至你还可以将建筑物及物件安插在自定战役中。





为了得到最精确的飞行模拟效果，举凡大气压力、引擎在不同高度的效应、油料反应、乱流等一般飞行游戏忽略的因素都有考虑。作战中受损的战机，在飞行操控上也模拟出受创后该有的物理反应。游戏的设计过程中，Novalogic请到了F-16飞官来做测试、修正的工作，以确保设计出来的战机特性能与实际的状况相去不远。

配有Voodoo 2的玩家甚至可以将解析度调高至1024X768，游戏进行的流畅度仍然令人满意。《F-16全方位战隼》的虚拟3D座舱仪表板中几乎所有的功能，都能藉由鼠标轻松点选，再配合先进的六自由向度外部视角引擎，《F-16全方位战隼》的视觉效果将无与伦比。

Novalogic这次最突破性的一项发展则是Novaworld.net上整合性作战空域(Integrated Battle Space-IBS)环境的设计。玩者只需要透过ISP拨接上Internet，连接到Novaworld伺服器就可以享受多达120名玩家在同一个作战空域中作战，并可以选择驾驭Novalogic公司所推出的三个飞行模拟中的任一个先进战机。

S&C



千岛巨人

(Giants)

期待指数 7/10

游戏类型	动作战略
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-166
游戏制作	Interplay
其　　它	支持3D加速卡

结合动作与战略成份及超现实风格3D画面的《千岛巨人》(Giants)，其实和《星际争霸》的类型差不多，都属于三方争霸的局面，玩家可扮演三大种族之间的任一支，其中包括了海中死神、卡布托以及麻甲莱恩人。

卡布托拥有残暴的力量，但是因体型庞大，须花费冗长的时间，才能吃掉星球上的生物。幸好卡布托具备超长的手臂，让它可挖深泥土，制造陷阱，并利用这些洞来保存战利品，以便饿的时候可以拿出来吃。假如卡布托没有看管它的粮源，它很快就饿得四肢无力而无法力抗敌人。很幸运地，星球上有一种外型像泥土和岩石的生物：智慧土，可为它保护存粮。海中死神被驱逐到海洋时便致力于技术发展，例如，制造一艘超大型船舰作为卧薪尝胆的基地。以它的性能再加上海中死神把它驶向近海后，就战术上来说，这艘船将让海中死神已具备切断卡布托聚集部队以及取得海水供应的能力，另外，也可阻绝麻甲莱恩人取得智慧土，减少它们获得升级的机会。一旦离开水面，海中死神同样可施展许多超自然的法力，包括操控具威胁性的海怪等。他们可以利用这些海怪攻击卡布托及麻甲莱恩人。

麻甲莱恩人仰赖高科技、火力与团队合作，游戏开始时他们是势单力薄，必须在其它岛屿中找到更多的同类并解救他们，势力才会逐渐庞大起来。随游戏往前进行，麻甲莱恩人必须保护提供技术给他们的智慧土，使他们的太空船能飞上轨道，并逐次提升战力。欲知这三支种族谁能统治星球，全赖玩家玩弄于股掌之间了！！ S&C



暗黑复仇者

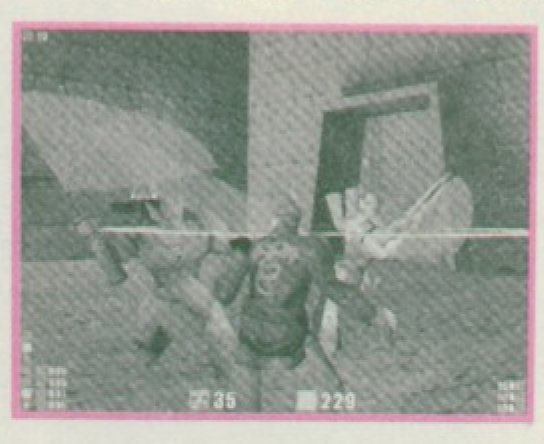
(Dark Vengeance)

期待指数 7/10

游戏类型	动作射击
内　　存	16MB
配　　备	Pentium-133
游戏制作	Reality Bytes
其　　它	支持3D加速卡

历时两年多开发的动作射击游戏《暗黑复仇者》(Dark Vengeance)，与时下众多同类型的游戏相较之下，本游戏的创新与突破之处非常多，也运用了许多最新的软硬件技术，在游戏中玩者可以随时调整摄影机的方向，比较像是N64的游戏功能。

游戏具有相当完整的室内外3D场景环境，每个场景中出现的人物、物体也都是3D模组化的，每个造型都使用多边形组合而成，从300至700个材质贴图的多边形不等，看起来十分的细致。为了使人物的部份看起来更为逼真，除了3D模组之外，设计小组也运用了最新的电脑动画技术，让所有人物的动作更为流畅。游戏共有五个主角以供选择，玩者若选择了不同的人物，就会从不同的起点开始游戏，而您向黑暗势力复仇的动机也不尽相同，也会执行到不同的任务。五个主角手持的武器均各有特色，但玩者也可以在游戏中拿到其它各式各样的武器。特别的是，每个人物对每种武器都有一个隐藏的熟练度属性，当同一种武器的使用时间愈久，该种武器的熟练度就会愈高且攻击效果也会愈大。游戏一共有四十余种的怪物会出现，像是殭尸、邪恶法师、蝙蝠、蜘蛛战士……等，而它们也将持续自己的武器。



游戏的进行不是光靠开打就可以了，玩者必须随紧凑的故事情节，一一解决当前的困难、任务和谜题，然后击败最后的邪恶主宰。另一特殊的便是动画部份，这些动画并不是用3D动画软件制作，而是在游戏场景中用预设的摄影机角度和人、事、物的变化来呈现。这种作法有点像是日式游戏中惯用的“角色动画”，由游戏人物亲身表现出故事的发展。 S&C



毁灭公爵：万世天尊

(DUKE NUKEM:FOREVER)

8/10 期待指数

游戏类型	动作射击
内存	48MB
配备	Pentium-200
游戏制作	3D Realms
其他	支持3D加速卡

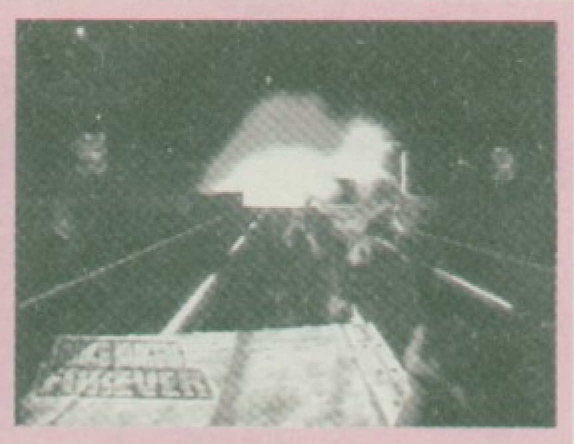
三年前曾经红极一时的3D射击游戏《毁灭公爵》，不但口碑极佳，销售更是在全球各地创下不错的成绩，可说是GT的一棵摇钱树！因此，不但全球玩家十分期待《毁灭公爵：万世天尊》的问世，GT更是对此游戏寄予厚望，希望能再创佳绩。

3D Realms为了让这套游戏与一般的射击游戏有所不同，除了将《虚幻世界》的引擎再做补强之外，还特别加入许多很特别的因子，像是搭乘交通工具和剧情事件等。而这些因子的加入，使得游戏玩起来像是观赏一部激烈的动作片。

《毁灭公爵：万世天尊》主要叙述Proton博士带了一批全新的外星人再度回到地球，除了占据拉斯维加斯之外，还招集当地的小男孩进入第五十一区为他工作。这一次，公爵仍然肩负同样伟大的使命－拯救世界，不过这次公爵不再是单枪匹马，他将与一位名叫“炮弹”的壮汉，一同完成这次的任务。所以说，《毁灭公爵：万世天尊》不但非常注重剧情外，还强调与非玩家角色之间的互动。

游戏中的光影效果十分抢眼，主要是因为设计师很巧妙地运用透镜效果，所以每个物件都很有真实性，但却不会太过华丽而扰乱视觉神经。而游戏中的怪物与角色都将产生更平滑的外型，这将归功于改良后的《虚幻世界》引擎。在武器方面，除了原有的武器之外，还将加入一些短枪、手枪、火箭筒以及一双强而有力的脚。至于游戏中会不会内附地图编辑器？玩家就必须自己去印证了！S&C







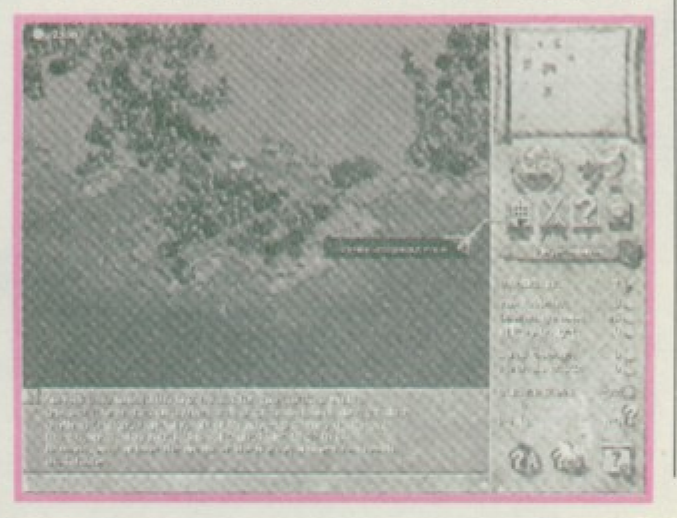
梦幻新世界

(ANNO 1602)

7/10 期待指数

游戏类型	即时策略
内存	16MB
配备	Pentium-133
游戏制作	Sunflower

游戏的故事是在西元1602年。此时欧洲各大城市的人口呈现过度爆炸成长，因此各种疾病和人祸不断地发生。虽然一个多世纪前的地理大发现使得欧洲有向外扩张的机会，但仍是缓不济急。贫穷和疫病即将摧毁欧洲，没有人知道未来会如何。此时，一群勇于冒险的男女先驱们，登上了一方孤舟，航向未知的未来，他们的目的，是找到一座适宜人居的孤岛，然后往上面落地主根，并重新建立起一个崭新的文明。



这是一款即时的策略游戏，在游戏之中，玩家必须设法在一座荒岛上，建立起简陋的殖民地，然后利用各种的专业建筑物来开采资源。待您将资源制造成商品之后，便可以进行贸易，获得金钱或是其它的物资。

与现今流行的即时战略游戏有一点类似的是，玩家所能建造的建筑物与能使用的物资，都是随时间、文明发展演进。玩家必须具备低阶的技术才能发展高阶的建筑技术，这时候玩家也才能够兴建更多的复合式建筑物。游戏中的战斗也是即时的，分成海战与陆战两种，不过玩家不需熟背指令也能打胜仗，因为这里的战斗并不难。

在《梦幻新世界》中，玩家可以建造九十余种的建筑物，且进行三十余种的商业，贸易。游戏中提供一整个连续的战役，玩者也可以挑选事先设定好的十六个任务；为了让初学者能更快地上手，设计公司也制作了五个线上教学课程。最令人感到刺激的是本游戏也可以在网络上进行对战，最多可由四位玩家同台竞技。S&C

未卜先知篇

《Marvel Vs. Capcom》将现身DC



Capcom 是否在 Dreamcast 上推出 2D 格斗游戏只是时间上的问题了。虽然 Capcom 还没发表官方言论，不过网络上和日本通路商方面确有流言指出，《Marvel Vs. Capcom》确实计画在 3 月 25 日于日本发售，售价 5800 日圆。不过 Capcom 表示，他们并未宣布任何有关《Marvel Vs. Capcom》将在 Dreamcast 上推出的消息。这款游戏可能是我们首次在DC上见到的2D游戏，正好可以看看这台游戏机的 2D 能力。当然，当 Capcom 正式发表时，它将会是最受期待的游戏之一。

听说新型PS将不能玩盗版片？

SCEI 公司准备在日本推出 PlayStation 的新机型，型号为 SCPH-7500。现在的 PS 型号为 SCPH-7000。据说新机型和旧机型没有多大差别，不过新机型有更严密的防拷保护，而且不能玩非法盗版片。

DC的新游戏

虽然还未正式证实，不过日本的一些经销商则收到 Dreamcast 未来将发行的游戏讯息。包括前面提到的《Marvel vs. Capcom》，3月25日，及《Psychic Force》，3月7日。我们也听说《威力之石》(Power Stone)将在 2 月发售。不过以上都未经过证实。

Titus公司预计2000年起飞

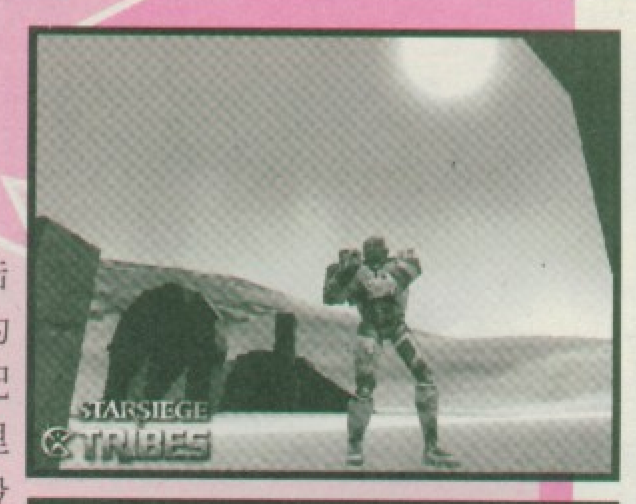
Titus 公司宣布他们已经与 Paramount 签订合约，将开发、行销以《捍卫战士》(Top Gun)授权的游戏。这项合约将在2000年1月1日开始生效，预计 2000 年第三季 Titus 就会有数款 Dreamcast、N64、PlayStation和PC 版本的游戏。

Game Boy终于会震动了！

任天堂将在今年发行 Game Boy 的《口袋怪兽弹珠台》(Pokemon Pinball)。这款游戏将配备会震动发出声响的卡匣。其他几家公司也在制作可搭载这种新功能的游戏。《口袋怪兽弹珠台》会是第一款这样的游戏。

StarSeige Tribes

抢先报导



这次为大家介绍的是一款动作射击游戏。《StarSeige Tribes》和一般射击游戏最大不同的地方就是关卡的设计，现在市面上的射击游戏的关卡都是以室内为主，只有少数的机会在室外，《StarSeige Tribes》的设计却是以室外为主搭配少数的室内关卡。室外的关卡大部分都是广大的野外和飘浮在空中的平台。游戏里玩家可以使用背上的喷射器做有限的升降，所以玩家可以尽量地利用不同的地形设计来攻击敌人。

除了支持 3Dfx 加速卡以外，《StarSeige Tribes》的游戏引擎是唯一可以让玩家随时进出室内外并且不需要存取关卡资料。换句话说，当玩家从基地里跑到外面的时候，游戏不需要暂停。这可以给予玩家一个非常完整世界的感觉。

而像所有的射击游戏，《StarSeige Tribes》所支持的多人连线模式是玩家热爱的原因之一，其中以抢旗子(CTF)模式最受欢迎。为了将队伍对战更上一层楼，游戏在多人对战方面下了不少的功夫。其中新增的功能可让玩家透过地图快速地给予其他队友攻击目标以及进攻路线；而所有的队友只要打开地图功能就可以看到指挥官所吩咐的路线以及目标。这样的设计可以让玩家更容易的执行对战计画。再加上室内外的关卡设计，要去抢敌人旗子时必须先跨过宽敞的野外，潜入敌人的基地/空中城堡，进入内部的迷宫和房间，抢到旗子，逃出敌人基地并带回你的基地里。



就如其他成功的多人连线游戏一样，《StarSeige Tribes》也有提供自己的多人连线功能，让玩家一安装好游戏后就可以上网连线。制作公司 Dynamix 也提供 http://TribesPlayers.com 网页让玩家互相认识。





产业报导篇

美国CGW杂志公布入围1998年游戏金赏奖名单







这项评鉴已经延续14年，每年由CGW的编辑选出本年度的风云游戏、游戏硬件，将于2月在网络上宣布得奖名单，正式的颁奖典礼将在2月22日举行。评定得奖的标准是相当困难决定的，编辑们绝对是审慎地进行评选，入围的作品都将依它们是否增进游戏经验、是否有极佳的游戏执行效率、是否具备创意、游戏性的搭配以及在游戏美学上的表现来作为评选的标准。而作品的受欢迎程度与接受度也是编辑们重要的考量依据，最后将只有一项作品能够荣获年度风云游戏大奖的殊荣，这份奖项代表超越群雄的荣耀，亦代表将引领玩家进入崭新的游戏世界以及无与伦比的游戏境界。

游戏业者与玩家们早已认同年度风云游戏的评选对于游戏界具深远的意义，更将能够把游戏意境推向一个崭新理念与标准。CGW表示玩家们将不会在入围作品名单中买到后悔的游戏。右边是CGW 1998年度风云游戏的完整入围名单：

动　作

游戏名称	发行厂商
终极战区(Battle Zone)	Activision
战栗时空(Half Life)	Sierra Studios
毁灭巫师2(Heretic 2)	Activision
除暴特警队～虹彩六号(Rainbow Six)	Red Storm
神偷(Thief:The Dark Project)	Looking Glass/Eidos

冒　险

Blackstone Chronicles	Legend/Mindscape Entertainment
地狱狂想曲(Grim Fandango)	LucasArts
国王密使8(King's Quest 8)	Sierra
赤焰奇兵(Redguard)	Bethesda
Sanitarium	Dreamforge/ASC Games

角色扮演

柏德之门(Baldur's Gate)	Interplay
异尘余生2(Fallout 2)	Interplay
太空战士7(Final Fantasy 7)	Squaresoft/Eidos
魔法门6(Might & Magic 6)	New World Computing/3DO
重返克朗多(Return to Krondor)	Sierra

模　拟

空战模拟飞行(Combat Flight Simulator)	Microsoft
欧洲空战风云(European Air War)	MicroProse
F-15	Jane's Combat Simulations
F-22 Total Air War	Infogrames
捍卫雄应4.0(Falcon 4.0)	MicroProse
WW2空战传奇(WW2 Fighters)	Jane's Combat Simulations

太空模拟

天旋地转3(Descent:Freespace)	Interplay
Independence War	Infogrames

运　动

98国际足盟大赛(FIFA 98)	EA Sports
Front Office Football	Solecismic Software
Links LS '99	Access
Madden 99	EA Sports
美式足球99(NHL 99)	EA Sports

赛车驾驶

F1 Racing Simulation	UbiSoft
Grand Prix Legends	Sierra Sports/Papyrus
Motocross Madness	Microsoft
摩托英豪2(Moto Racer 2)	EA
极品飞车3(Need for Speed 3)	EA

策　略

上帝也疯狂3(Populous:The Beginning)	Bullfrog/EA
铁路大亨2(Railroad Tycoon 2)	PopTop/Gathering of Developers
星际争霸(Starcraft)	Blizzard
Warhammer 40,000:Chaos Gate	SSI

战棋游戏

Aide De Camp 2	HPS Simulations
Great Battles of Julius Caesar	Erudite/Interactive Magic
Operational Art of War	TalonSoft
West Front	TalonSoft

游戏硬件

Monster Sound MX300	Diamond
MouseMan+ Mouse	Logitech
Sidewinder Force Feedback Steering Wheel	Microsoft
Xterminator Gamepad	Gravis
YST-M28 speakers	Yamaha

资料片

世纪帝国：罗马霸主(Age of Empires:Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft
暗黑破坏神：地狱火(Diablo: Hellfire)	Sierra
星际争霸：血海狂涛(Starcraft:Brood War)	Blizzard
横扫千军：核子风暴(Total Annihilation: Core Contingency)	Cavedog

《模拟城市3000》上网轻松玩

为了庆祝《模拟城市》推出10周年以及《模拟城市3000》的即将发行，Maxis与EA公布《模拟城市典藏版》，玩家可以用浏览器在《模拟城市》的官方网站上来玩，这项服务是免费的。



就跟畅销500万套《模拟城市》一样，网络版承袭一贯的风格，且提供聊天室的功能，可以让玩家一面盖房子，一面与全世界的玩家一起交换游戏的秘诀。

PentiumⅢ来了

到目前为止，还不知道这晶片的价格为何，但可以想见的是，根据市场考量，价格一定会一变再变。据消息指出，PentiumⅢ的时脉将会有450MHz与500MHz两种，PentiumⅢ约在三月时出货。除了速度更快之外，这晶片将提供Katmai新架构，这新的架构增加70个新功能，将有助于3D加速的功能、音效，甚至语音辨识。由于在PentiumⅡ的市场中游戏占了绝大部分，因此有些游戏发行商仍在观望这款新晶片被市场接受的程度，而决定是否将来的游戏要支持PentiumⅢ。



游戏八卦篇

《神话 2 》程序有瑕疵

Bungie Software 公司日前展开《神话 2 》(Myth II: Soulblighter)美国地区第一批铺货的回收行动。有些游戏已经摆上架销售，并且卖到玩家的手上了。

Bungie 公司表示如果使用游戏中的移除程序会发生一些问题。在某些情况下，使用移除程序会发生问题。如果使用者不使用预设的目录来安装游戏，请不要用移除程序来移除游戏，而应该手动将《神话 2 》的资料目录拖移到资源回收站杀掉。

Infinite Machine 与 GT 签约

Infinite Machine，这家公司是由《绝地武士》的设计者 Justin Chin 与程序设计师 Che-Yuan Wang 共同创立的，日前与 GT Interactive 签订发行合约。GT Interactive将发行Infinite Machine 在 2000 年所推出的第一套 PC 版的 3D 动作游戏，GT Interactive同时签下该套游戏在游戏机、附加产品及未来的升级版的版权。

Legend 正式加入 GT

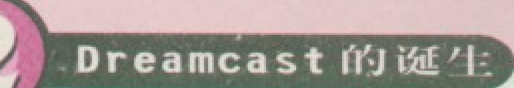
《毁灭公爵》(Duke Nukem)的制造者 GT Interactive表示，Legend Entertainment正式成为旗下公司之一。这项购并案使 Legend Entertainment 成为 GT 家族的第七名成员，目前 GT 家族总共有 Cavedog Entertainment 、Humongous Entertainment 、SingleTrac 、 Oddworld Inhabitants 、Bootprint Entertainment and Reflections 等公司。

最近，Legend经常在媒体上曝光，尤其是在宣布开发《虚幻世界 2 》之后，并且将以这套引擎先开发《虚幻世界》的升级关卡版以及即将推出的《Wheel of Time》这款 3D 动作游戏。Legend 从1989年窜红于游戏业界，总共推出16套游戏，包括《沙拉那之剑》(Shannara)与《绝地任务》(Mission Critical)。

对 GT 来说可以大大提升自己的研发能力及系列游戏的品牌知名度，因为Legend是一家很专业以及很有创意的游戏公司，我们欢迎Legend的加入以壮大GT家族的声势。我们相信，这套由Legend所研发的《Wheel of Time》将会给整个业界带来震撼。

98 年 电玩十大新闻

以下是有关 98 年电玩新闻十大新闻，SEGA Dreamcast 不负众望的熬出头，Saturn 也该安息了。



1 萨尔达传说

1998 年最大的新闻就是《萨尔达传说 64》。任天堂在 1998 年 11 月开始发售这款游戏，立刻就打破了游戏预购数量的纪录，而且也成为游戏机史上卖得最快的游戏。从任何方面来看，这都不是一件小事。

2 Dreamcast 的诞生

SEGA Dreamcast 的发售当然是个大新闻，它不仅仅是“另一套系统”，而且它还拥有许多以前未曾见过的特点，可以成为未来主机的标准(PSX2 、N2000 和 Project X)。SEGA 终于做对了一件事，我想他们又有一番事业可作了。Dreamcast的故事才刚开始上演，而且明年秋季这套主机系统将会在美国上市，目前对应的游戏还不多，现在断言它的生死，是不是言之过早呢？

3 Game Boy Color

当任天堂把色彩加入它已经售出超过一千万台的掌上型主机之时，Game Boy 似乎又再度复活了。这就是今年任天堂对 Game Boy Color 所做的事，终于满足了玩家从游戏机发售以来的要求。

4 N64 记忆卡

任天堂决定发售 4MB 的记忆卡。相信这可以为任天堂多吸引一些玩家，而且让任天堂看来还是业界的龙头，这情形可以持续到(至少在美国)明年秋季。记忆卡让那些缺乏任天堂的高品质游戏，很早就该宣布死亡的系统，宛如获得新生。N64的第二波风潮又要吹起，而 1999 年还有很多高水准的游戏要发行，而且大部分都会用到记忆卡。

5 Saturn 殒落

这是非常简单确定的，98 年是 Saturn 宣布死亡的一年，而一些死忠玩家还是央求SEGA公司继续出Saturn的游戏。如果有任何一台主机在真正寿终正寝之前就被宣布死亡的，Saturn 就是了。即使 98 年只有不超过 1 2 款游戏发行，它还是有出过一套今年度最佳游戏之一《飞龙传说》(Panzer Dragoon Saga)。

至于 6～10 名的是：

6.《Thrill Kill》取消上市
7.SQUARE 与 EA 结盟
8. 口袋怪兽风潮
9.《太空战士 8 》的发行
10.THQ 把 WCW 的版权让给 EA

PC告示风云榜 & 甘苦流言板

非常期待榜

1.	魔导圣战－风色幻想	战略RPG	智弘
2.	DIABLO II	ARPG	BLIZZARD
3.	水浒传	战略RPG	DREAM MAKER
4.	金庸群侠传外传	RPG	河洛工作室
5.	帝国时代II	即时战略	MICROSOFT
6.	风云II	RPG	谜像视觉工作室
7.	FIFA2000	电子艺界	运动
8.	仙剑奇侠传II	RPG	大宇
9.	雷峰塔	ARPG	龙卷风工作室
10.	命令与征服II	即时战略	WESTWOOD

综合地区排行榜

1.	风云之天下会	RPG	谜像视觉工作室
2.	最终幻想7	RPG	SQUARE
3.	极品飞车III	运动	电子艺界
4.	幻世录	战略RPG	奥汀
5.	盟军敢死队	即时战略	EIDOS
6.	星际争霸	即时战略	BLIZZARD
7.	金庸群侠传	RPG	河洛工作室
8.	帝国时代	即时战略	MICROSOFT
9.	世界杯99	运动	电子艺界
10.	战国美少女－斩断云空	RPG	TGL

台湾省买气榜

1.	风云之天下会	RPG	谜像视觉
2.	创世纪外传－西风狂诗曲	RPG	Softmax
3.	最终幻想7	RPG	SQUARE
4.	大富翁4	益智	大宇
5.	江南才子唐伯虎	RPG	太极工作室
6.	金庸群侠传98版	RPG	河洛工作室
7.	盟军敢死队	即时战略	EIDOS
8.	古墓丽影3	动作冒险	Eidos
9.	永远的伊苏	RPG	Falcon Corp
10.	心跳的回忆	恋爱养成	Konami



甘苦流言板 97分

帝国时代

也许在别人眼中这已是一个"过气"的游戏，但就在今年毕业前几个月，几个同学不顾即将毕业的压力，通宵泡在个体电脑房中举办各种"四人"、"五人"、"八人"大赛。毕业已有四个多月了，仍然不时怀念起那同学七年的战友们，盼望有一天能重返战场，用"骑兵"、"长枪兵"再杀个天昏地暗，血流成河！

◎周亮　广州市



甘苦流言板 96分

创世纪外传－西风狂诗曲

听说此款游戏在韩国的人气不亚于《仙剑》，实有过人之处。一开始的故事背景，极具吸引力的开场动画，完美的音乐，震撼的音效，都给人视听上的震撼。故事情节发展曲折、新奇，有如一部长篇小说，而且根据游戏中不同的选择，结局也不一样，只是行动后不能更改，有些残酷！



甘苦流言板 70分

沙丘2000

鸡肋、鸡肋，食之无味，弃之可惜。虽然提高了分辨率，重回到玩家熟悉的环境，但落入俗套的设计，令人不快的速度注定了他的不成功，若没有《沙丘》的影响，WESTWOOD的金字招牌，恐怕他早已成为被人遗忘的角落了。

徐利锋



甘苦流言板 97分

幻世录

昨夜，我拿起究极武器，在第十个连杀的同时，转职到了第三职业，学会了"光明系"的最强魔法。我顿时一念咒语，敌人如置身于岩浆之中，突然，眼前一亮，原来晨光催醒了我，望向床边的PC，唉！又一次梦到了你…

黄志鹄



Windows下的游戏设计

初探DirectDraw界面(上)

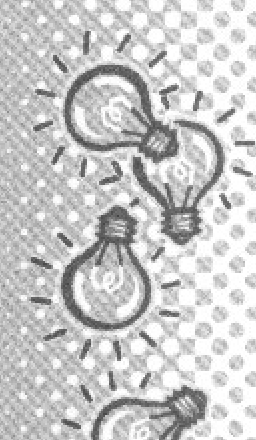
上期中曾提及Bitmaps的影像格式资料，事实上这些资料就是屏幕上每个位置的颜色（点阵图为一数位化的资料），对游戏设计师来说，了解与控制基本点阵图是必备的知识。为了不让设计者花太多时间于点阵图与传统GDI的动作上，因此使用视觉的开发工具C++ Builder来设计，因为C++ Builder的VCL（也就是Delphi使用的VCL）封装了Windows GDI API，不过Wiindows GDI程序设计相当复杂与精细，并非三言两语就能解释清楚，然而VCL简化了这些繁琐的动作，虽然VCL简化了传统GDI的设计模式，不过速度仍为一诟病，DirectX的诞生就是视窗游戏设计一统江湖的指标。

DirectX界面技术的前世-DLL

Direct X的版本发展可说相当的戏剧性，速度之快也超乎想像，其主要是由DirectX Foundation及DirectMedia两个部分，DirectX Foundation是属于DirectX 3.0的部分，而在DirextX 5.0中窜出了DirectMedia部分，主要是配合网络与多媒体的运用，DirextX Function的部分有DirectDraw、DirectSound、DorectInput、Direct 3D、DirectSetup、DirectPlay与AutoPlay等，而DirectMedia有Directplay、Direct Animaton、Direct Show与Direct3D，想想面对那么多的程序库，管理与维护是相当伤脑筋的问题，随后发展出DLL规格，全名为 Dynamic Linking Library（动态联结程序库），顾名思义，动态联结是指在“执行中”载入联结的程序库，也因为动态联结程序库是执行间的载入，一种共享、节省内存及磁盘、可避免重新开发、节省人力和时间的方法因此孕育而生。其实在大型电脑早已应用了这种观念，由于PC个人电脑的日渐普及，在DOS下发展软件成为程序设计师的饭碗，不过DOS是一个单工的作业系统，所以没有提供动态联结的功能，也因此程序联结时是把程序库内的副程序与应用程序联结成一体，换句话说就是拷贝一份程序至应用程序内，这种方式就是“静态联结”。

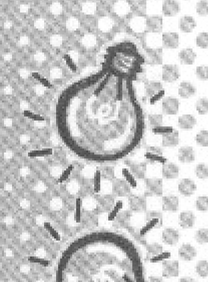
应用程序原始码　程序库

应用程序+程序库 → 应用程序执行档

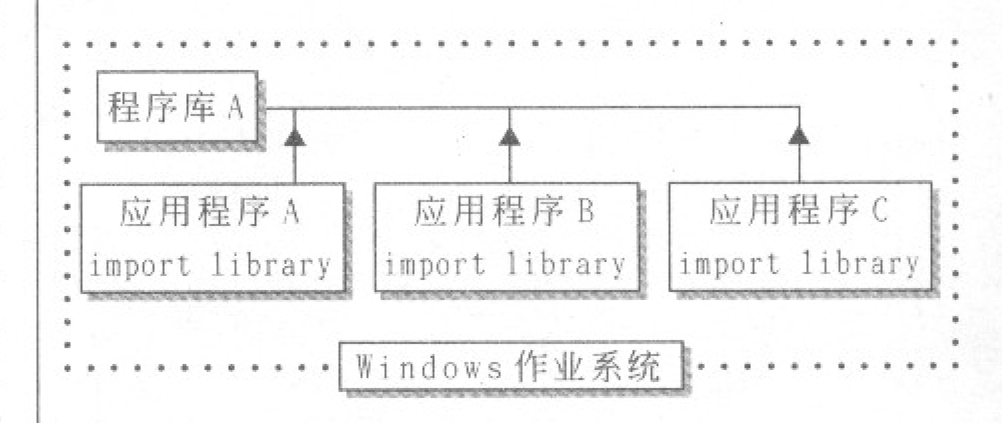


Windows是一套多功作业系统，如果同时执行多个应用程序，而每个应用程序中均会有一部份呼叫相同的程序库，若按静态联结的方式时，则每个应用程序均会各自拷贝一份相同的程序库至应用程序内，这样的同时载入至内存中，会占太多昂贵的内存。





于是为了让应用程序呼叫相同的程序库且在内存中只保存一份，故“动态联结程序库”便在Windows作业系统中发扬光大，透过动态联结的方式，内存的浪费可大幅度的减少，如下图所示。



平常我们编译联结程序的时候都依照Windows使用说明或运用内建的整合环境来执行编译联结，很少去留意如何去联结与方式，也就是说只求结果不求过程，常言道治标不能治本，有时往往是自己的不求甚解所造成的，治标或治本那得看个人的功夫了，一般在联结时如下：

```
Link /NOD pch4,,, libw.lib slibcew.lib,pch4.def
```

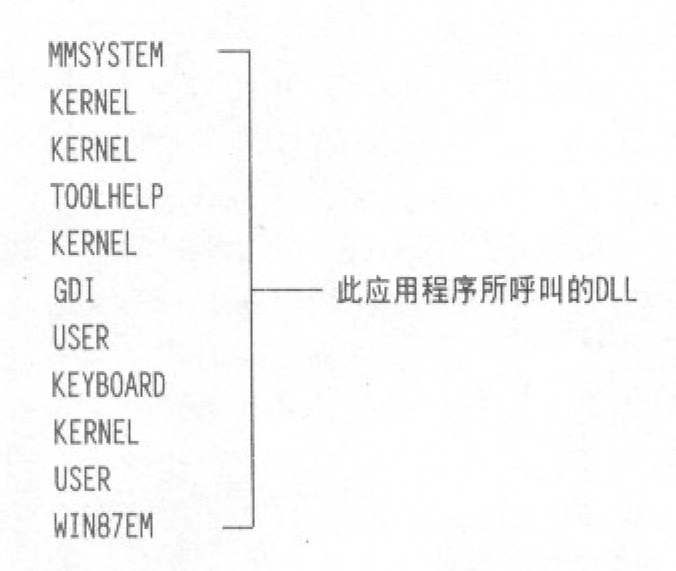
import 程序库 ↑　↑ C程序库(静态)

libw.lib是什么东东？不是一个动态程序库，更不是静态程序库，那到底是什么呢？静态程序库由于是被嵌入应用程序中，所以应用程序可自由自在的呼叫，但动态联结程序库并没有被嵌入应用程序中，那么应用程序是如何找到动态程序库中的函数呢？很明显应用程序中一定有个地方存放动态联结程序库内每个函数的位置资讯。import library就是放这些资讯的地方，下表是执行档的表头，可查看出此应用程序所用到的DLL及每个DLL内的函数进入点，可见import程序库并没有任何程序码，档案不大，有点与CallBack函式雷同，只存函式的“进入点”。

```
MAPWIN: 4.0 -- Copyright (C) 1986-91 Phar Lap Software, Inc.
Dump of the .EXE file -- pch44.exe
Header information

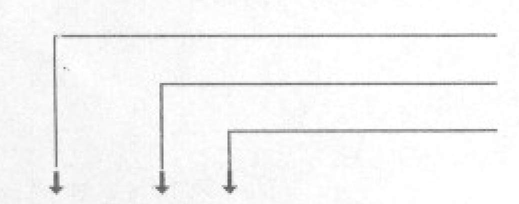
Target operating system................Windows
Initial CS:IP..........................#0001:0002
Initial SS:SP..........................#000A:0000
Initial DS.............................#000A
Initial heap size......................8192 bytes (0x2000)
Initial stack size.....................16384 bytes (0x8BF6)
Automatic data segment.................Multiple

DLLs called by this program
```

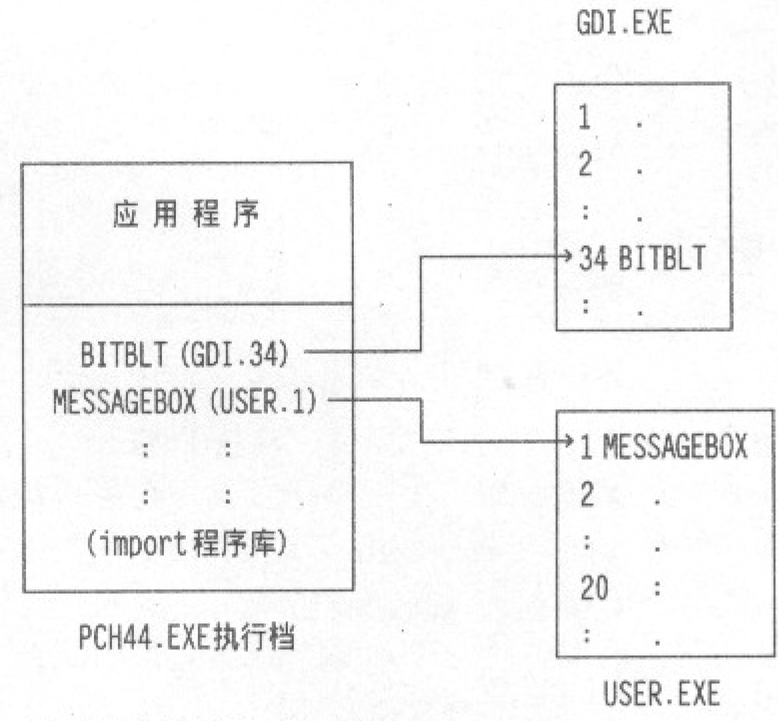



```
Imported references

__AHINCR (KERNEL.114)
__AHSHIFT (KERNEL.113)
_LCLOSE (KERNEL.81)
_LLSEEK (KERNEL.84)
ACCESSRESOURCE (KERNEL.64)
ALLOCCSTODSALIAS (KERNEL.170)
ANSILOWER (USER.432)
BEGINPAINT (USER.39)
BITBLT (GDI.34)
BRINGWINDOWTOTOP (USER.45)
ENUMFONTS (GDI.70)
ENUMTASKWINDOWS (USER.225)
GLOBALREALLOC (KERNEL.16)
GLOBALSIZE (KERNEL.20)  ← 表示执行时会与KERNEL模组的第20个
                          函数联结
  :    : (省略)
```




```
LOADICON (USER.174)
LOADLIBRARY (KERNEL.95)
LOADSTRING (USER.176)
LOCKRESOURCE (KERNEL.62)
LSTRCMPI (USER.471)
MAKEPROCINSTANCE (KERNEL.51)
MESSAGEBOX (USER.1)
MMSYSTEM.701
WINHELP (USER.171)
```



(应用程序执行时的动态联结)

DirectX的核心架构-COM (Component Object Model)

很明显的DLL的好处多多，可节省空间与内存，且更新一个DLL即更新了所有呼叫此DLL的应用程序，在软件工程上可说是一大突破，不过问题的症结点并不在动态连结所带来的优点，程序设计师要的是Components(软件IC)。Components(软件元件)是什么？就是一种完全与应用程序独立的程序库，能够被不同的编译器与不同的语言开发工具的应用程序所呼叫，于是Microsoft便提出了COM(Component Object Model)这个机制，COM(注一)这个机制不是程序也不是物件，是物件导向的一种规格，也可说是物件间的一种通讯协定，DirectX的DirectDraw、DirectPlay、DirectSound…等所有元件都是遵循COM规格制作出的元件，说真的COM对程序设计师来说是极大的挑战，若想要了解COM的来龙去脉，不下半年的时间是无法融会贯通的，不过对于使用COM的人，只要稍微具有COM的概念即可，并不需要深入的了解COM规格与制作(注二)。

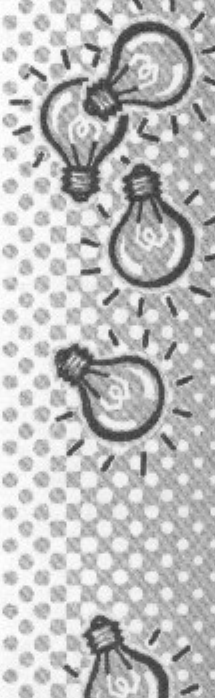
■ COM可说是一种二进位标准程序库，透过COM独特的Interface方式，将不受限任何的语言限制，也就是说你可以不理会COM物件的开发语言，任何支持OM规格的开发语言均可使用COM规格的程序库。如你可以用VB开发一个COM程序库，然后再由Visual C++、Delphi、C++ Builder来使用VB开发出来的COM程序库。

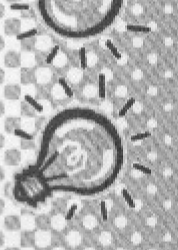
■ 另外一个优点就是修改COM规格的物件不需要原始程序码，因为COM是一种标准的二进位程序库(binary code)，根本不需要原始程序即可修改更新COM规格的物件，因此软件IC的梦想势必要在COM规格下实现。

■ 透过网络，COM规格的物件也可跨平台、跨作业系统，进而达到分散式架构的能力(distributed)。

■ COM可说是一种主从架构的规则定义(物件与应用程序间的沟通方式)。



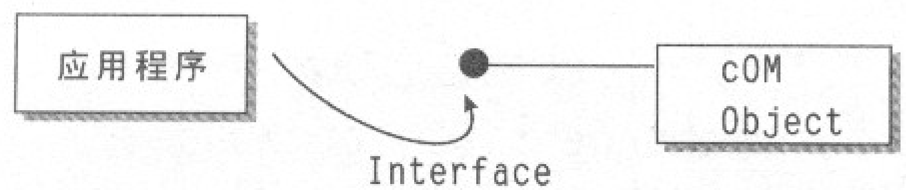






Interface Pointer → Virtual Table Pointer → Virtual function 1 / Virtual function 2 / Virtual function 3 → 虚拟函数实作区 function Impleentation

COM 物件犹如 IC 芯片一样，有许多的接脚界面，每个接脚我们俗称一个 Interface，这些 Interface 里包含了许多的虚拟函数，程序设计师就是利用这些界面与 COM 物件沟通(也就是使用 COM 物件内的功能函数)，也就是说 Interface 被定义出来（不管用什么语言撰写）后，你可以使用任何支持 COM 规格的开发工具来呼叫这个 COM 物件。



什么是 Interface？Interface 就是与 COM 物件沟通的一个界面，这个界面封装了许多的函数功能，透过这个界面你才能使用界面内的所有功能，反过来说，函数的实作部分都在这个界面内。其实 Interface 就是一个 32 位元物件实体的指标，而想要使用 Interface 内的函数是透过一个函数指标阵列（virtual table，俗称 vptr），此阵列表格内的每个函数指标都指向一个 virtual function 虚拟函数实体。

例如你要使用一个 DirectDraw 物件内的 SetDisplayMode()虚拟函数，首先你必须建立一个 DirectDraw 物件的 Interface 指标，接下来再利用这个 Interface 指标来实作 SetDisplayMode()虚拟函数，其程序码片段如下。

```
LPDRIECTDRAW lpdd;                          // 宣告一个 IDIRECTDRAW 的 Interface 指标
HRESUTL ddrval;                             // 宣告为 HRESUTL 资料型态，就是一个 32 位元的 LONG

ddrval=DirectDrawCreate(NULL,&lpdd,NULL);   // 建立一个 DirectDraw 物件，物件指标放在 lpdd 中

ddrval=lpdd->SetDisplayMode(640,480,8);     // 利用 Interface 指标来实作 SetDisplayMode()虚拟函数
```

许多读者问我为何使用视觉开发工具来设计 DirectX 的游戏，事实上，视窗程序界面（API）就是一个 C 所写成的函式库，无疑的就是那个庞然大怪物-SDK，然而在 C++ 语言的引领风骚下，INPRISE 以傲人的技术背景推出了一个类别架构-OWL（注三），主要把一般视窗设计的过程以类别包装并简化了，让程序设计师专心于应用程序的撰写，而不必坠入冷酷无情的 SDK 之中，且在类别包装过的架构中，亦可继承与重复再使用，将程序设计带入另一个新契机。当然，Microsoft 也不是省油的灯，也不甘示弱的随即推出 MFC 类别架构与之抗衡，两家软件公司你来我往的较劲，在这一波争夺战中显然是 Microsoft 占了上风（并不代表 MFC 类别架构比较好），最后跑出了一个 Visual Basic 视觉化设计，将这场战火缓和了，不过随即而来的是一个视觉化的战争。其实说真的，Visual C++ 是一套相当不错的开发工具，只不过冗长的学习过程并非一般人所能接受，视觉开发的环境才是目前的唯一选择，然而 Visual Base 的物件导向能力不健全，因此笔者才会以 Inprise 的 C++ Builder 或 Delphi 来开发游戏，或许你又会问？用视觉开发工具的速度有待质疑，笔者认为以目前硬件进步的速度来说，根本不必理会视觉开发工具的速度问题，再说 C++ Builder 的速度根本不需质疑，又为何在极小差距的速度上打转呢？硬件发展的速度快于软件，笔者认为大可不必挑一个最快速而不易学习的开发工具，选择容易上手的开发工具才是最佳选择，或许你仍无法接受笔者的认知，总之戏法人人会变，只是巧妙各有不同罢了！ S&C

注一 目前有三种物件模组

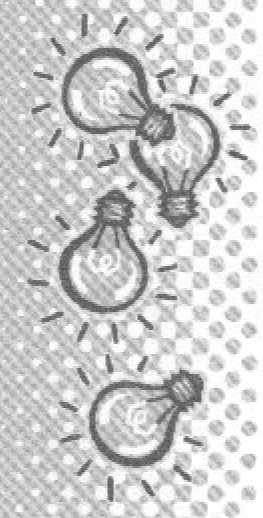
- Component Object Model(COM)：Microsoft 推出的规格
- System Object Model(SOM)：IBM 推出的规格
- Commom Object Request Broker Architecture(CORBA)：Object Manage Group 主推的规格

注二 两本极佳的 COM 书籍

- Essential COM (Don Box/Addisin Wesley/1998)
- Inside COM (Dale Rogerson/Microsoft Press/1996)

注三 目前常见的列别架构

- INPRISE 的物件视窗类别资料库 (Object Windows Library)
- Microsoft 的基本类别资料库 (Microsoft Foundation Class library)
- Visual Basic 视觉化设计
- INPRISE 的视觉化元件资料库 (Visual Component Library)



华山论件



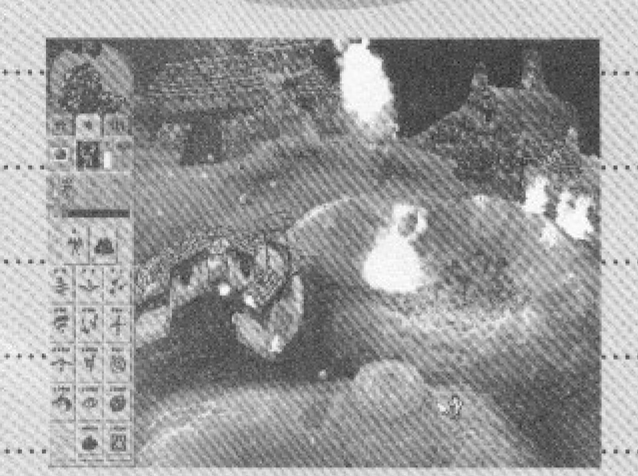
游戏评分方式

由专业特约作家所给予该游戏的整体评价。

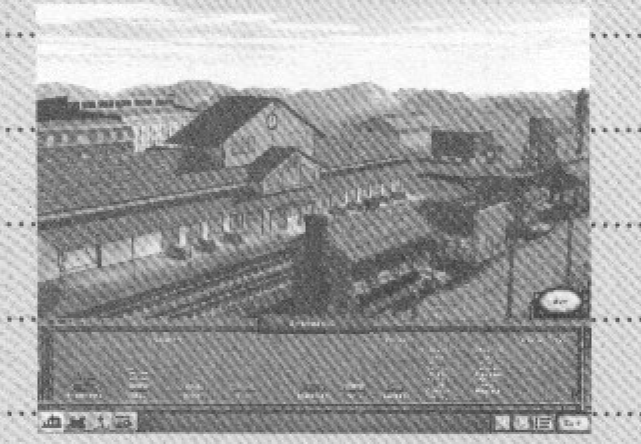
5	●不容错过的一流游戏，非买不可、一定要玩！
4	●整体表现不错，就算不去买，也要借来玩玩！
3	●普通但还可以的游戏，无聊时可用来打发时间。
2	●游戏并不值得推荐，除非你已玩遍了所有游戏。
1	●糟糕透顶的游戏，别浪费时间了！

本月推荐

从本月所有参与评鉴的游戏中，由编辑部推荐值得玩家购买或一玩的游戏。



上帝也疯狂3



铁路大亨



游戏评价超过4.5个灯，即荣获编辑室『GAME坛星势力』奖杯一个：每年年终可角逐本刊年度『TOP 10星势力』！

地狱狂想曲



升刚



上帝也疯狂3

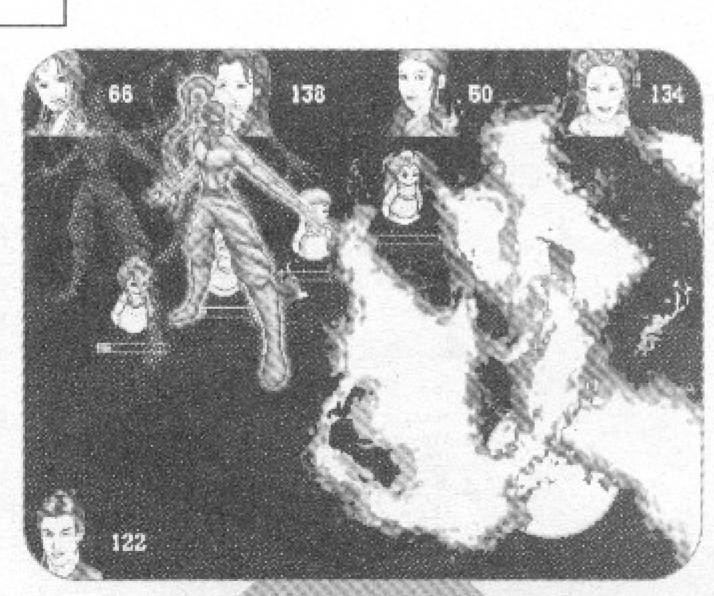
铁路大亨



游戏评价或许不高，

但可能非常具有潜能，

特颁此『偏星奖』一座！



江南才子－唐伯虎



上帝也疯狂 3 —开天辟地

本月推荐

(POPULOUS：THE BEGINNING)



上帝之路



也许你已经对即时战略游戏的泛滥感到厌烦，不过《上帝也疯狂 3- 开天辟地》的出现，的确为这个游戏型态带来一股清流，全3D、360度自由转动镜头视野，以祭司与子民之间的互动关系带起另一场不一样的战争。

祭司的战争

在《上帝也疯狂3》中，玩家所扮演的角色已经由一、二代的上帝降级为女祭司，率领子民征服各个星球上不同部落，当你成功的征服25个星球之后，你的身份便能真正的升级为上帝。

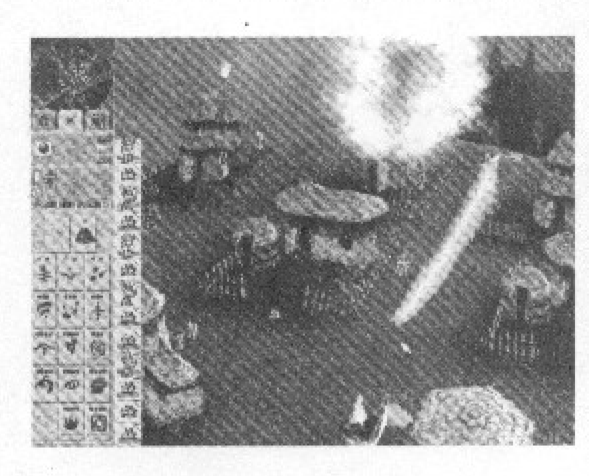
25个星球便代表了25个关卡（不包括教学关卡），当你完成的关卡数越多，所学到的法术与建筑技术就越多。有些关卡的设计相当有趣，例如限时的设定，或是因为一开始根据地的失陷，必须另寻他地伺机反攻，其中也有几关的胜利条件相当变态，某些关卡甚至要花上四、五个小时…

与前两代相较之下，游戏的进步相当明显，除了跟上3D化的潮流，图形的绘制更是没话说，不仅人物动作流畅，片头和过场动画的精致也相当令人赞赏，如果你的机器够快的话，使用800X600的解析度更是让画面效果无懈可击，甚至人物走过的地方还会有脚印喔！

音乐的表现就显得沉寂多了，似乎只有在重点时刻才会感觉到音乐的存在。但音效便相当热闹，死亡天使的声音、传教士的诵经声、以及被岩浆烫的四处逃窜的尖叫声，以及施法时惊天动地、山洪爆发等等的情境音效相当有趣。

360度的战争

虽然360度视野的取镜在《神话》(MYTH)中已经露脸过，但《上帝也疯狂3》才是真正将这种技术发扬光大的代表作。游戏整个环境都是即时运算所产生，还能做四段的镜头远近变化，由于战争的地点在每个星球之上，因此玩家所处的地表并不是平的，而是真正的"球体表面"；一般即时战略游戏的地图总会有边界，但《上帝也疯狂3》独特的游戏世界造成没有边界的战争，你要到某一个地点可以有各种方位的前进方法（当然敌人也是），于是打起仗来和防御便更显得真实和新鲜。



物尽其用的战争

游戏的重点在于使用每关石像所提供的特殊法术，再配合祭司的领导来完成任务。而法术、祭司、人民之间的关系是互动的，祭司虽有使用法术的能力，但其法力来源取决于跟随祭司子民的多寡和快乐程度；因此在准备战争的同时，祭司必须努力建设家园并维持各部落的平衡发展。

《上帝也疯狂3》的另一项特别之处，就是游戏的内部设定只有勇士、武士、间谍、传教士四种单位，以及两种运输工具和15种法术。看在老玩家的眼里，也许会对游戏带点质疑的眼光，事实上这正是游戏成功的地方，正所谓"兵在精不在多，将在谋不在勇"，利用祭司与子民之间的共存关系，再搭配上各式法术和区隔鲜明的军种，寥寥几种单位，却能变化出相当多的战略与玩法。这证明一个有内涵的游戏，绝不是以多取胜喔！

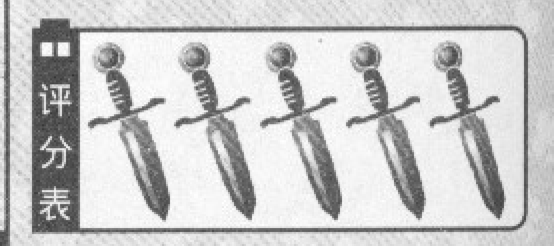
玩家在一开始唯一需要较花脑筋的，就是要先了解画面左方三层的菜单指令，以及热键的熟悉运用。由于单位的精简化，相对的使得游戏的操作与上手更容易许多，图像化的操作界面与简单的游戏规则，对于即时战略游戏的新手来说，更是一个入门游戏的最佳选择。担心语文不通？NO、NO、NO！《上帝也疯狂3》在推出不久之后，立刻就推出了中文版，你还在犹豫吗？赶快迈向你的上帝之路吧！

S&C

优点 游戏内容新鲜，视野、画面精致，游戏上手容易。

缺点 音乐的表现较为单调，另外游戏太挑配备。

评分表





◎游戏类型：RPG◎内存：16MB◎配备：Pentium-100以上 ◎游戏制作：太极工作室

江南才子 唐伯虎

中文 C ZONE

追老婆？先练功吧！



很多人都知道唐伯虎才高八斗，风流远播，也知道他娶了八个如花似玉的美眷，只不过除了最赋盛名的“秋香”之外，一般人大概都还不知道剩下的七个美人究竟是谁，也不清楚他们和唐伯虎结缘的这段过程。如今，在电脑屏幕上，唐伯虎当年的情史将被一一公开。

没错，我就是秋香，你猜对了吗？

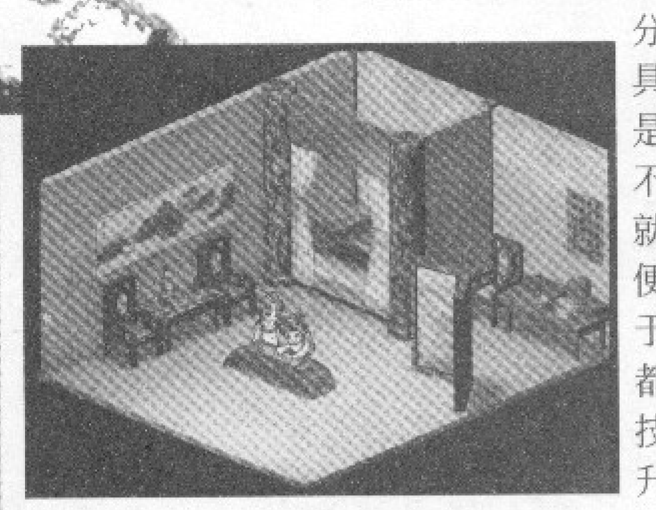
剧情包装少了些

这八大美女的芳名分别是陆昭容、罗秀英、九空、谢天香、马凤鸣、李传红、蒋月琴，还有最出名的“秋香”，游戏一开始就从一张莫名的“八美图”开始，就注定了唐伯虎的追妻之路。基本上游戏上手很容易，虽然并不清楚一开始究竟所谓为何，但就这样跑跑走走，便正式开始了游戏。不过编剧在剧情上的陈述实在是太过扼要了，游戏一开始介绍一下八美图，接下来就直接将玩家丢到地图中，让玩家自行展开见屋进屋、见洞钻洞的旅程，完全不会有帮助玩家入戏的成份，每和一个人见面，就又是另一场打斗、另一个迷题的开始；除此之外，主线剧情就没什么让人深刻的印象，剧情并未在支线(即唐伯虎与八位女主角的关系)多加著墨，完全以做游戏的心态来设计关卡，在故事性来说，反倒不是那么丰富。

游戏进行的基本方式，就是在地图上各个场景完成每个老婆所给予的考验，这些任务的创意相当不错，像要娶陆昭容还得去试场应考以取得解元的资格才行；李传红那段也不赖，唐伯虎为爱不怕牺牲，为了帮李传红的爹爹研究仿金之术，连自己的功力都赔进去，以炼制一个小小的炼金炉；除此之外还得帮她老爸戒除赌瘾，最后还要砸下十万两银子替李传红赎身。基本上这个游戏可说是《刘备传》加《金庸群侠传》的综合体，像《刘备传》因为这是同一个工作室的作品，画风相当接近，除了场景地图和战斗方式不同外，《江南才子唐伯虎》的游戏方式就和《金庸群侠传》相当类似了。

文武全才

游戏中当然会遇到战斗，但唐伯虎乃一代才子，若单单是比较“武艺”，那未免太埋没了他，于是《江南才子唐伯虎》便设计了文批、武斗两种战斗系统，除了酒力、用毒、抗毒是共通的基本属性外，文批的属性尚有机智、文采、勇气，其中以文采为先。武斗的属性则有武功、内功、轻功，又以内功为要。换句话说玩家便必须同时锻链这两项技能，才能应付接踵而来的挑战，而有时某些属性便又是剧情更迭的关键，例如文采要达到70才可入陆翰林府，轻功必须高于70才上的了半天崖，所以想要在江南畅行无阻，各位准“唐伯虎”们最好要有痛下决心苦练神功的打算。



既然战斗分两种，为了因应这种情形，所用的武器也分为两类，唐伯虎身上同时配备护具、文批、武斗的武器共三种。护具是共用的，文批常用的武器是笔，可不要小看这样东西，有时候拿一枝笔就比舞刀弄枪厉害多了，武斗常用的便是一般的刀剑。除了搭配武器，对于招式也有熟练度的差别，每种绝招都分初、中、高、顶四级，只要某一技巧勤加使用，在一定次数之后就会升级。



创意的战斗方式

战斗的进行不若以往所采用的回合制，反而是跟“聚气”有点像，谁的等级高聚气就快，在同一时间内可以动手的次数相对的也变多，非常有趣。除了比聚气，你也能用炼酒或毒物的方式让对方聚气的速度迟缓，有时这样做更省事，一些高手便这样栽在你的手上。炼酒也是游戏中的一项特色，只是设计的格局太小，造成这项功能似乎成为专门应付剧情需求而设计的，对于战斗没有任何帮助。

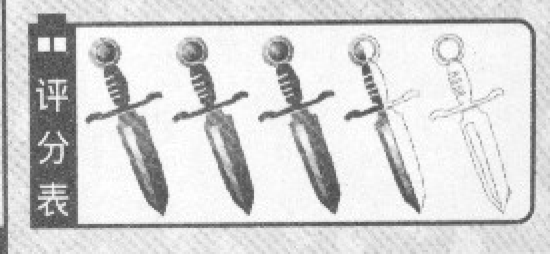
原则上来说，《江南才子唐伯虎》是个颇具新意的游戏，如果能再加强剧情张力和游戏长度，可能又是RPG游戏的另一个出路。S&C



玩法有新意，体贴玩家的自动战斗模式。



音效的设定繁复，炼酒系统失败率太高。



◎游戏类型：恋爱养成 ◎内存：16MB◎配备：Pentium-90以上 ◎游戏制作：Konami



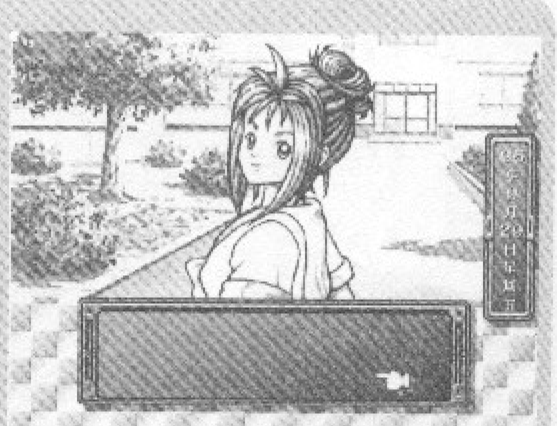
心跳的回忆

中文 多采多姿的高中生活

继大富翁游戏最近一窝蜂出头后，恋爱养成游戏也开始纷纷蠢蠢欲动，从《梦幻精灵》、《快刀乱麻》、《魔法学园》开始，这个原本在游戏市场上不常见的题材，近来却成为炙手可热的产品，尤其当《心跳的回忆》(台湾译名为《纯爱手札》)宣布将移植至PC平台时，更是造成不少渴望恋情的少男少女期待。

又是一团模糊的画面

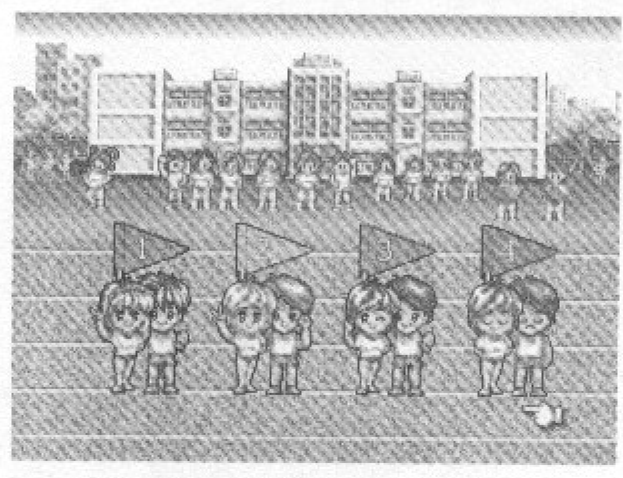




自从玩了《梦幻精灵》后，笔者对于这类移植至游乐器的超级大作都有点担心，深怕会不会又是320X240的低解析画面。果然，笔者的担心是对的。游戏的画面完全使用16 Bit显示，因此在色彩的丰富性自然不在话下，而人物的造型全部经过“整形”，完全以高解析的画面重新登场，并没有直接拿游戏机版的画面来用，算是十分明智的抉择，否则看到一个个青春昂洋溢的制服美少女，全都变成了“血肉馍糊”的惨状，那真的一点追求的欲望都没有了。人物是重画了，但是与《梦幻精灵》一样，游戏的动画全都是低解析度的表现方式，甚至连背景也是，虽然称不上是惨不忍睹，但与其他同类型游戏来比(像是《快刀乱麻》)，真的就是一点便宜都占不到，幸好配色上颇为鲜艳，稍微弥补这个遗憾。

游戏音乐与画面搭配得相当完美，虽然不是采用CD音乐，但是以MIDI拨放的效果，其实只要音效卡的音色够美，也就不会太难听；要是你的音效卡属于“很实用”型的话，可能真的要忍耐一下了。至于语音的部分，我想日本游戏在这方面通常是不需要太担心，毕竟以专业配音员配出来的声音，是绝对不会差到哪里去的；再说，《心跳的回忆》的语音配得可说是十分成功，玩家可以听出声音里是有表情在里面的。

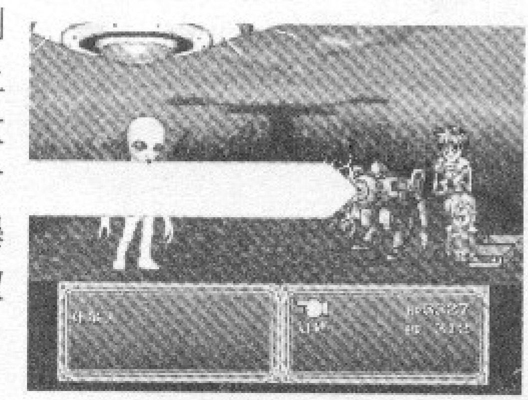




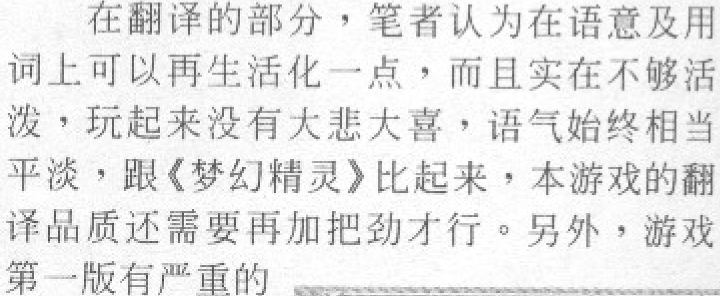
够你玩好久哦！

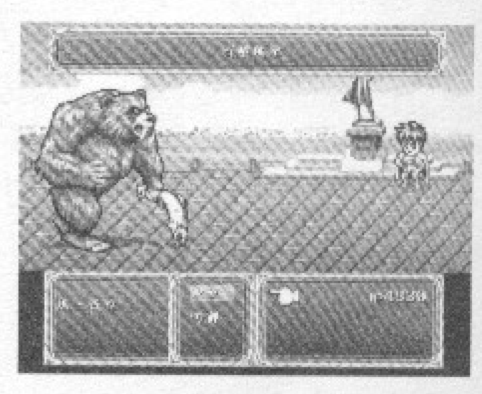
在这么多的养成游戏当中，本游戏的事件可不比《梦幻精灵》少，而在游戏变化性与耐玩性上面也可以说是当中的佼佼者。虽然说游戏的时间系统笔者并不是很认同(以周为单位)，我想这是为了游戏的节奏所做的牺牲，要不然这高中三年下来，玩家要玩多久才玩得玩啊？

本游戏的难度算是相当高，如果玩家有看过攻略的话，应该知道如果靠自己摸索的话，至少也要一年半载，才能将游戏中所有的事件全部触发出来。其实，一款养成游戏需要做到这么复杂的条件才好玩吗？笔者认为这或许是为了增加游戏的变化性与难度，但好不好则见仁见智。原则上来说，游戏的过程中很少有冷场的情况，但是有时候太多的事件发生时，还真的是让你应接不暇呢！尤其是女孩们开始争风吃醋时，流言满天飞的时候，光是解决爆弹就很头痛；要是爆弹一个接一个来，那恐怕需要读取进度才不会徒劳无功。

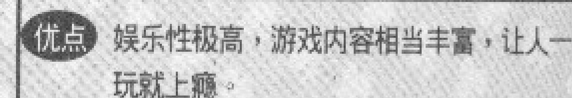


在翻译的部分，笔者认为在语意及用词上可以再生活化一点，而且实在不够活泼，玩起来没有大悲大喜，语气始终相当平淡，跟《梦幻精灵》比起来，本游戏的翻译品质还需要再加把劲才行。另外，游戏第一版有严重的Bug，游戏玩完后无法存档，需要更新的玩家跟代理商联络一下吧！总而言之，《心跳的回忆》对于没有玩过游戏机版的玩家来说，是值得一玩的游戏，但是已经玩过的人，还是考虑一下比较好！要不然等等《樱花大战Windows版》也不错！





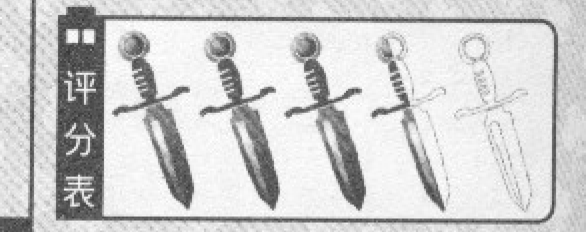
S&C



优点 娱乐性极高，游戏内容相当丰富，让人一玩就上瘾。

缺点 动画与背景的解析度较低，游戏的流畅度不是很理想；中译品质还需要再加强。

评分表





三界谕 2

-真爱不死

中文 C.ZONE

好看但不是太好玩

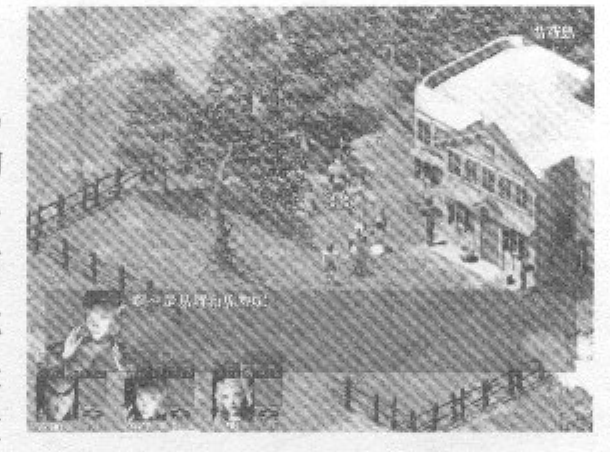
曾经轰动一时的国产RPG《三界谕》，在消失了好一阵子之后，终于在众人的期待下重出江湖，在近五年的时间中，《三界谕2-真爱不死》究竟会有些什么改变呢？



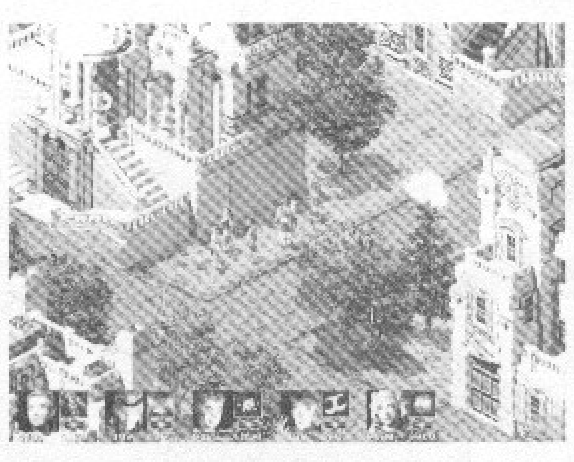
吃配备的怪物

游戏一登场，就是目前游戏的主流设计规格—640X480、65536色高解析画面，再加上全部的人物及场景采3D制作，在画面华丽的前提下，相对的游戏硬件的需求就相当吓人。如果玩家的配备不是在"太有力"的情况下，便很容易发生延迟的情况；游戏的另一个缺点，就是每每更换场景的时候，程序就必须读取资料一次，虽然时间不是很长，但次数多了也会觉得有些厌烦。

怪怪的自动地图功能



游戏的场景相当亮丽，欧式的风格画风再加上淡淡的东洋笔触，无论是人物或建物的绘制，都带给人一种唯美的气氛，游戏号称有17种建筑风格，倒也不是随便说说，而且它的地图场景相当辽阔，只是让人一览无遗之际，也有些小小麻烦。由于地图真的是太大了，游戏中绝大部份的时间，都在像迷宫般的大地图中来回奔波。大概设计者也想到了这一点，所以游戏中提供了自动地图功能，偏偏这个地图功能又很阳春，只能画玩者走过的路，不能标示地物也没有记忆功能，只要一换个场景，先前的记录就通通不见了，就连在城镇中的民房进出也是如此，这就有点太说不过去了，于是造成这个功能只在地下迷宫有用而已（也许这正是设计者的用意），好像有些…

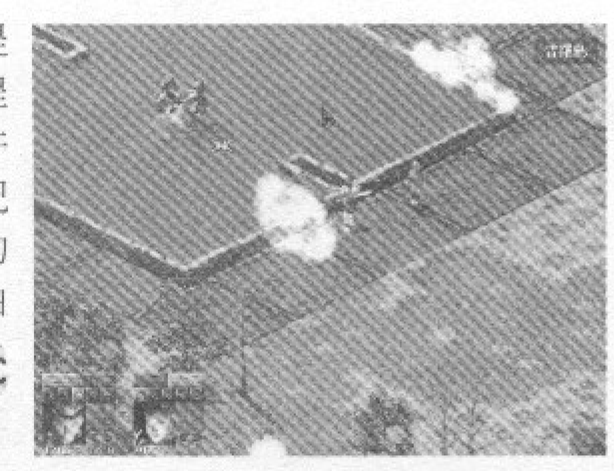


有些可惜的地方

游戏故事采直线发展，这并不是不好，事实上笔者也比较喜欢这样，因为游戏地图实在太大，若还有太多支线的话，那笔者真会累死，只不过剧本模式还是太过老旧，引不太起笔者内心的感动。最后，笔者真的觉得《三界谕2》是个相当可惜的游戏，也许是为了赶游戏上市日期，造成游戏的某些设定欠缺考量（也许自动地图的设定正是因为赶工而造成功能不足）以及过多的Bug，实在是白白浪费了游戏亮丽的外表，如果游戏晚半年上市，将一切都打点好之后再上场，评价也不至于如此褒贬不一。



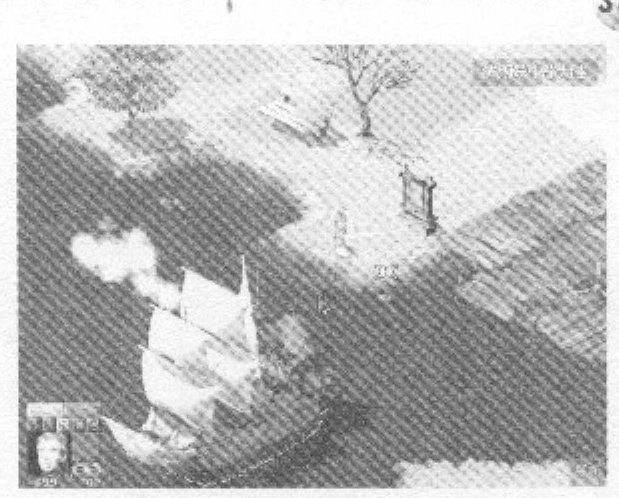
最后，提醒你如果觉得游戏过程中老是出现死机或是许多特别奇怪的现象，记得去download游戏的修正程序，才不会白白可惜了这个游戏。S&C



动作加RPG的新风格

看得出来《三界谕2》试图给玩家一个新风貌，整个游戏进行以RPG模式为主轴，但战斗则采用最即时刺激的动作RPG方式，因此在战斗时的界面便做了相当的简化。战斗时除了人物之外，只有魔法选单和战斗模式需要选择，再加上所有队伍的动作如行走或攻击时，都只需要一只鼠标就可以完成，在操作起来不会有太大的问题；而且人物被设计成有自动寻找附近敌人攻击的选项，因此玩家也不用像《暗黑破坏神》一样必须死命地敲击鼠标（除非你有特定的攻击人选），所以练起功来相当方便，光是这一点，就值得笔者大大称颂。

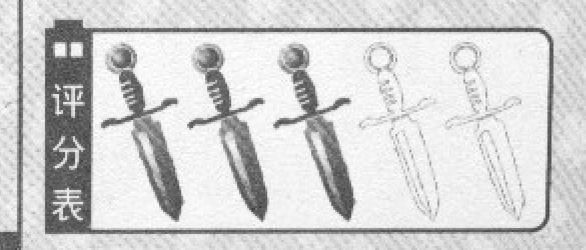
相对于战斗指令的方便，道具使用的界面就有点不够周到，像使用道具时一定要打开人物的资料栏，而且还没有翻页的功能；由于伙伴们的的菜单彼此都是分开的，一旦在混战中需要补血，难免会手忙脚乱。




优点 优异的图形，方便的战斗。


缺点 地图过大，内容流于空洞。

评分表



◎游戏类型：养成 ◎内存：16MB◎配备：Pentium-75以上 ◎游戏制作：SUNSOFT



明星之梦



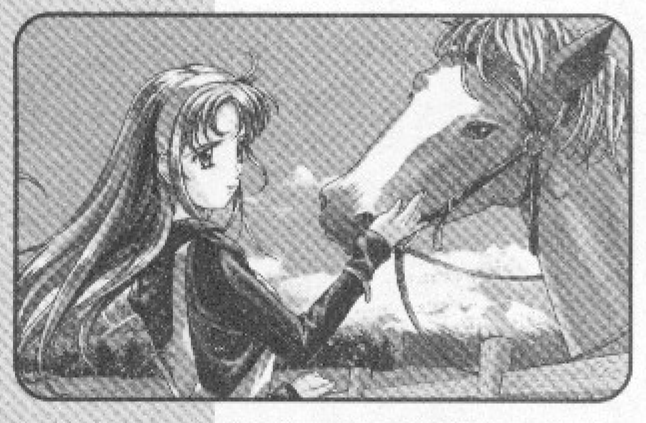
寻找最佳女主角

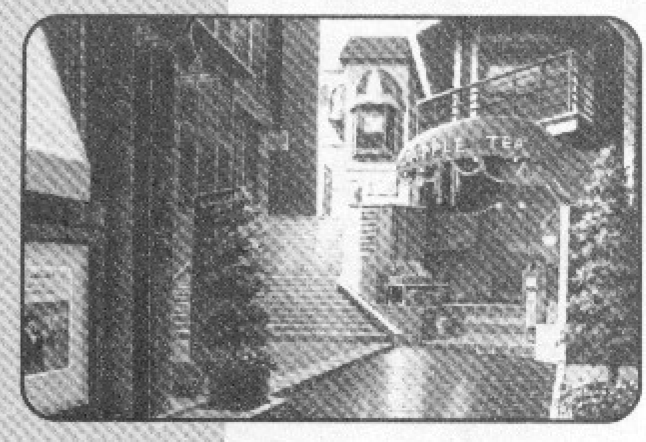
又是一个养成加恋爱性质的培养游戏，不过游戏发行公司特别做了一些噱头，除了游戏中文化之外，还找了香港名歌手陈慧琳来演唱主题曲。嗯，好像继《风云》搭配电影上市大卖之后，似乎有越来越多的游戏已经与娱乐事业的力量整合起来，以共同造势的方式来做宣传。除了请歌手或明星当游戏代言人之外，配合电影虽然也是不错的手法，但两者的时间却不太好掌握，像最近就有一款由同名电影改编的游戏《幻影特攻》，游戏是出来了，但电影却未同步上档…

这回该培养的是男主角

一反养成游戏培养女主角的惯例，《明星之梦》中需要锻链的却是我们可怜的男主角，怎么说呢？话说我们的男主角是一位名不见经传的风景摄影师，某日在杂志社主编的临危授命下，奉命参加一年之后的美少女摄影比赛，于是男主角的首要任务就是找到一名18岁以下的美少女为模特儿，并帮助他们解决生活上所发生的许多事，进而取得她们的信任，甚至和她们谈一场恋爱，拍下最美的照片参加比赛。

也许你会认为只要找到女主角一切就好办，事实上正好相反，因为要拍出最完美的照片，除了和女主角的默契之外，男主角的摄影功力才是重点。于是游戏中玩家必须积极培养男主角在这方面的技术，参加摄影训练班，此外还要训练他的体力和打工，才会有钱购买软片，否则工作进度便会严重落后。虽然并不清楚男主角明明在杂志社工作却还得额外打工的原因，但为了一年后的未来，还是继续努力吧！





优异的音效

除了画工唯美之外，游戏音乐的表现也相当不错，扣掉由知名歌手所演唱的主题曲，游戏中的每个人物都有自己专属的曲目，一换场景也会听到不同的音乐，相当丰富。此外音效也做得很是热闹，电铃声、吵杂的人声、海朝声等都做得相当贴近现实，在游戏过程中听到这些声音，也是相当舒服的一件事。语音的部份虽然也做得不错，贪心的笔者还是可惜游戏并没有将全部的对白都配上语音。

画面的处理也相当特殊，游戏的背景都是以真实的风景照片加工而成，看起来质感相当不错，可惜的是游戏画面右侧的状态栏就占了约三分之一的视窗，视野明显缩水不少，算是美中不足之处。



稍嫌单调的游戏过程

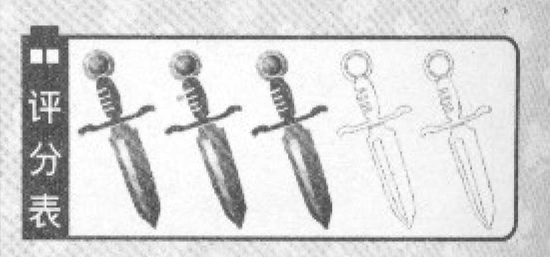
整个游戏较难耐之处，就是游戏过程有点单调，男主角除了平时打打工、上上课之外，还必须特别挪出假期四处寻找合适的女孩，并打听她们的资料；由于有时间的限制，时间一到，男主角就必须乖乖地回家睡觉了。于是游戏的重点除了训练男主角的能力，还必须找到适合的女孩，说服她成为自己的摄影模特儿，为了这个目的，单是和女孩聊天的过程就花了整个游戏时间的二分之一，换句话说大半的时间就是和游戏中的人物自言自语，至于你是否喜欢这样的游戏，那就是随个人喜好了。



优点 画面唯美，音乐音效表现突出。

缺点 游戏过程单调。

评分表



◎游戏类型：动作冒险 ◎内存：16MB◎配备：Pentium-166以上 ◎游戏制作：EIDOS



古墓丽影 3

Tomb Raider3

(Tomb Raider 3)

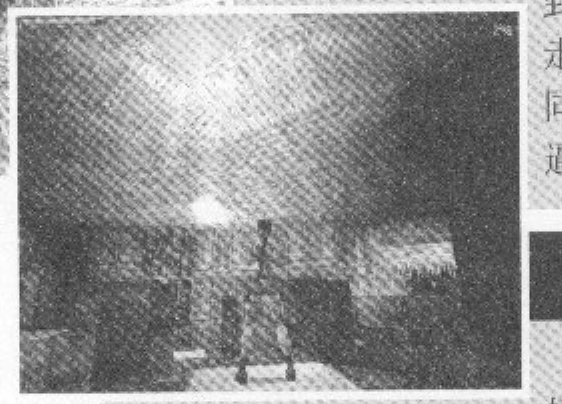
原文 E ZONE

游戏女王的三度出击！

说到游戏界的超级天后你会想到谁？没错，正是Lara！身穿轻薄短小的紧身服饰，在世界各个神秘的遗迹或是风景名胜留下美丽的倩影；当然，她矫健的身手，落落大方、内外兼备的形象，更是风靡了全球无数的少男少女。不过即使她有无数的Fans支持，但不禁令人担忧天后的未来动向，毕竟她的曝光率实在太高了，渐渐地让人失去新鲜感。

新风貌、新气象！？

这是Lara的第三次出击了，但是除了二代在声光、界面以及游戏性有大幅度的突破之外，事实上，三代不过是将二代的声光再补强，以及融合了一代丰富的故事性与解谜成分，其余进步实在不多，如果说是资料片或许评价会好一点。



游戏一开始，Lara一样是在一片绿意盎然的丛林中展开她的冒险旅程。不过一进入游戏后，笔者真是有点失望，游戏引擎虽然稍微加强过了，但是贴图的接缝还是很明显，比起《升刚》或是《战栗时空》来说，真是差上一截！如果玩家有SEGA的新游戏机－DC，你一定会爱上《VR快打3tb》与《音速小子大冒险》的3D引擎，因为那种几近完美的贴图，让你快要分不清到底是即时贴图还是3D动画！但是《古墓丽影３》的引擎号称70%重写，但是我们看了什么？没错，场景是更壮观了，但是有点空洞与单调；使用火把的时候，火焰的变化性与光影的效果也真实细腻许多，这是不可否认的！另外，Lara的头发会随风飘扬，动作也增加了不少！不过最受不了的是人物依然会陷在墙壁里，即使用上最好的3D卡，“笑果”也是一样。另外，Lara的造型与贴图几乎不变，场景材质的贴图更是假假的，特别是近看时，完全禁不起细看；最好笑的是树干看起来就像是棵橡胶做成的假圣诞树，这恐怕是《古墓丽影４》所要突破的地方吧。

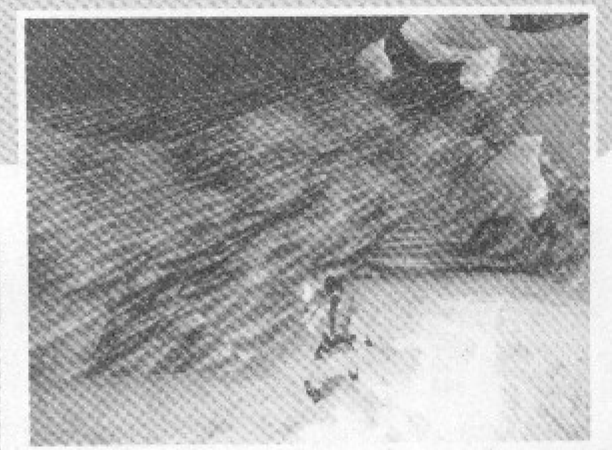
音效很突出，音乐很神秘！

游戏音效有没有支持A3D音效卡，实在令人搞不太清楚。许多网站或是杂志公布的资料说有，不过EIDOS的网站上并没有这样的说明。另外，有A3D音效卡进行游戏时，也没有出现特定的LOGO，所以到底是有，还是没有，真是一团迷雾。不过，有没有支持A3D音效卡倒不影响游戏的音效品质，像子弹射到不同的物体时，会有不同的声音，射进墙壁里头与弹壳掉到地上的声音更是清晰可辨！人物走到不同路面时，音效也会有所不同；另外，Lara跳水的声音更是逼真。

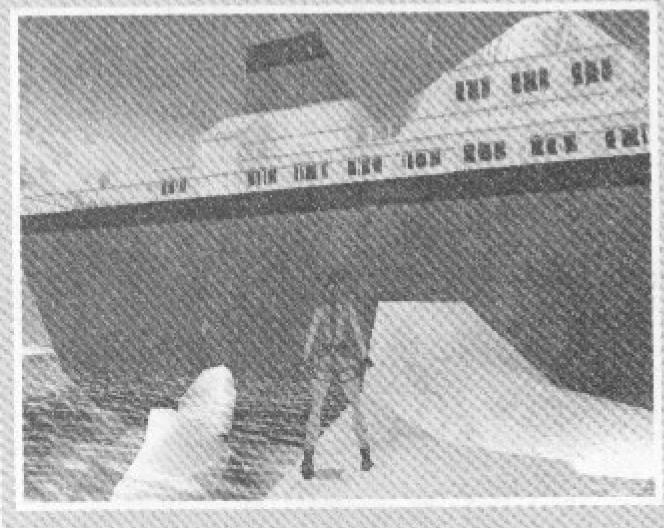
游戏旅程更具弹性

游戏这次进行的过程有分支剧情，在完成第一关印度丛林后，会出现一颗地球仪，玩家可以自由选择下一关要到哪里（伦敦、内华达或南太平洋），但最后还是必须将这些分支一一过关后，才能进行最后一个关卡，进行最重要的冒险部分。

《古墓丽影３》增加了一些新角色，除了传统的敌人角色之外，也有一些善心人士，会提供Lara有用的情报与提示。在Lara的动作部分，除了受伤外，也有可能会中毒，还好这时只需要用一个万用医药包，不但能解毒还能补血呢！



就算进步不大，Lara依旧还是Lara！



这次并没有设计新的武器，可以用的装备与二代也差不多，依剧情需要，Lara会使用交通工具代替步行，但是镜头视野的控制并不好，反而造成游戏过程的困扰。

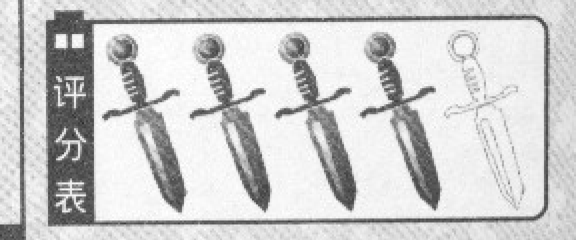
如果玩家期待《古墓丽影３》有之前宣称的进步幅度那么大，那大可不必！游戏整体表现依然具有高水平演出，只不过对于喜新厌旧的玩家恐怕交代不过去。对于那些死忠的古墓迷或是刚踏进3D家族的玩家来说，这游戏还是很值得一试！

S&C

优点 动作与解谜部分找到一个平衡点，游戏界面规划完善，音效逼真！

缺点 游戏3D引擎过时，已经没有令人惊艳之处！

评分表





帝国时代之罗马霸主

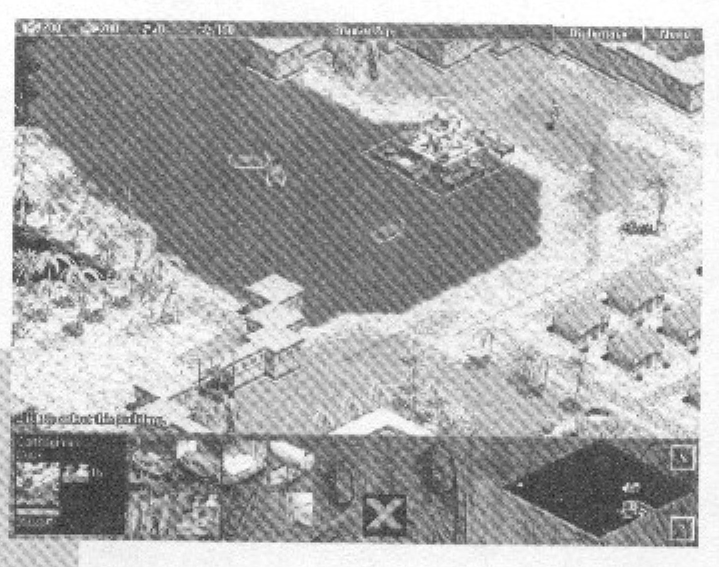
THE RISE OF ROME

（THE RISE OF ROME）



够吸引人的资料片

在即时战略游戏占有一席之地的《帝国时代》，堪称游戏界中的异数"（也有人称做"艺术"）！因为它使得即时战略游戏变得更具变化性与可玩姓，玩家可以使用不同的军种与战术来面对每一场的战争，而不是拼命地砸钱生产部队。就因为有这么多的可能性，所以《帝国时代》才能历久弥新地吸引玩家的眼光，一次接一次的玩下去。



更具平衡的游戏内容

事隔一年后，Microsoft推出了第一套官方资料片《罗马霸主》，加入了新的文明、新的军种与新科技，以增加各个文明间的平衡性。设计小组的最终目标是希望不只加入新的强力兵科而已，也改善旧有军种中较弱的部分，使得《罗马霸主》能更有趣、更吸引人。而增强过的新界面以及人工智能的提升，让游戏更容易上手。但不要因为这只是资料片就轻视它，事实上，《罗马霸主》绝对有能力让玩家再次重返古文明时代，再一次的踏上征战之途。



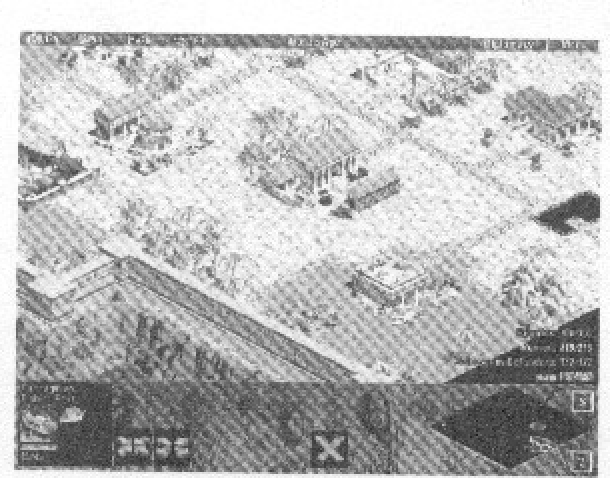
《罗马霸主》新加入的军种演化程序实在太棒了，好到令人觉得在资料片中才出现实在太可惜了！玩家终于可以尽情地进化自己的部队，不过必须受到自身资源多寡的限制，每次只允许一个部队升级。

如果你选择单人游戏，那么地图是随机产生的。不过资料片中有几张新的地图，玩家可以向这边挑战；例如说Macedonian的地图，玩家就会发现这里的海权控制将是获胜的关键。设计小组修改了拓展疆域与部队两方面人工智能的决策程序，使得电脑反应更快、更具威胁性；不过虽说如此，敌方部队有时还是会发生像是塞车或是遇到对手竟然不攻击的情况。



新文明与新军种

《罗马霸主》最大的卖点就是增加新文明与全新军种。罗马人虽然在建筑方面的能力加强了，并拥有强力的剑士，但并不会如玩家想像中那么强；Carthaginian人在游戏初期可以立即盖出大型建筑物，如此一来，罗马人也就没什么了，和其他文明相比也是这样；Carthaginian的新军种比较注重在海军，不过军事学院与大象部队都另外多加了二十五点的生命力。Macedonian帝国对于敌方可怕的僧侣同化策略加强了反制能力，每支部队对同化增加了四倍以上的抵抗能力；但是相对地，他们无法发展出轮子，以限制军队的移动与生产力。Palmyran拥有优良的亚伯村民，但是每单位需要付出的会比其他文明多百分之五十的预算，以减少不公平的状况。

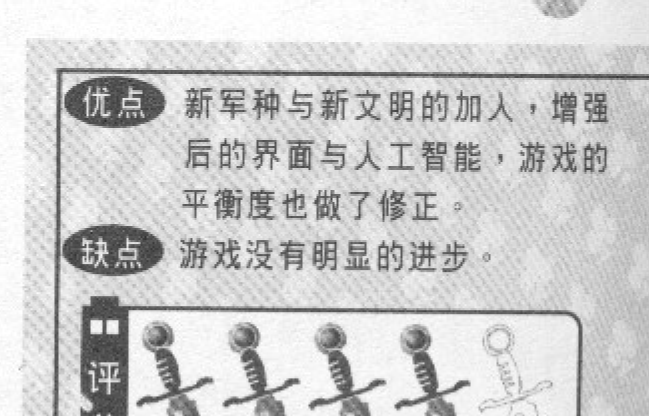


资料片里有五个新的军种加入，投石器对于弓箭手攻击城堡有额外的加点伤害；骆驼骑兵比传统骑兵或其他骑乘类的兵种多出大约八点的攻击点数；全新出现的镰刀型战车以及重装甲的大象部队可以伤害邻近的其它部队；游戏途中只要玩家可以造出镰刀战车，之后只需提供食物与木材就可以建立一支镰刀战车，这点对于缺金的铁器时代是一大利多。最后，新加入的火帆船将成为毁灭性的海上军种，桨座型的战船完全不是它的对手；火帆船对于附近的物体会以火舌攻击，虽然在海岸线上对攻城类的武器防御较弱，可是对其它种类，不管是攻击或防御均绰绰有余。

《帝国时代》中的海战老手可能会发现，在这资料片中有许多新的东西可以运用。资料片和主程序相比虽说并没有非常明显的进步，但是《罗马霸主》让玩家拥有全新的对战经验、增加新的考量以及更有挑战性的对手。我以非常认真的态度将它推荐给所有《帝国时代》的忠实玩家们！这套可以让你们心中的火一直研烧到《帝国时代2》出来为止的游戏。 S&C

优点 新军种与新文明的加入，增强后的界面与人工智能，游戏的平衡度也做了修正。

缺点 游戏没有明显的进步。





异尘余生2

Fallout 2

(Fallout 2)



更具深度的角色扮演续集

说到角色扮演游戏，读者应该都会联想到去年的“美日RPG大战”吧！《魔法门6》与《最终幻想7》的支持者僵持不下，堪称去年Game坛的十大新闻之一，那么今年又会有什么精采的RPG游戏来角逐年度最佳游戏的头衔呢？除了《魔法门7》与《柏德之门》外，相信我，将《异尘余生2》也算上一笔吧！

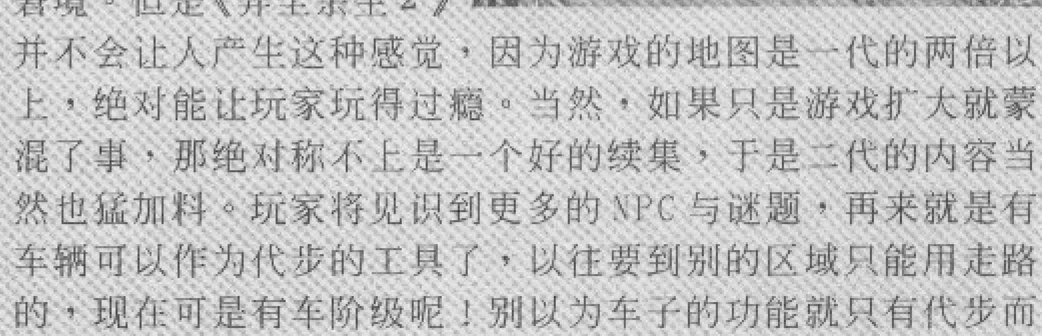
话说从头...

话说当年爆发全球性的核子大战，许多人躲到各地区的庇护所而逃过这场浩劫。百年之后，13号庇护所因为净水系统有问题出现，在百日之内将危及所有当地人的安全，因此领导者决心派遣一位身手不凡的勇士，到外头寻找晶片零件，以便修复故障的净水系统。在历经重重危机之后，勇士还是不负使命，完成了任务，最后平安的归来...。

前面这一段是《异尘余生》的故事内容，而《异尘余生2》则是延续一代的结局继续下去。这位成为大英雄的勇士是在完成任务之后，因为受到庇护所的人民排挤，只好黯然离去，离开家园；经过数十年后，故事主角已经不在人世间，但原先居住的庇护所再次引发同样的危机，所幸她的孙子从祖父的日记中，得知解决水源问题的办法，于是踏上与祖父一样命运的旅程。

2一定比1好！？

游戏越来越多的同时，代表游戏的续集也纷纷出笼，但是从以往至今的例子，大部分的游戏的续集，除非游戏型态大革新，否则容易陷入“进步不大”、“缺乏新意”的窘境。但是《异尘余生2》并不会让人产生这种感觉，因为游戏的地图是一代的两倍以上，绝对能让玩家玩得过瘾。当然，如果只是游戏扩大就蒙混了事，那绝对称不上是一个好的续集，于是二代的内容当然也猛加料。玩家将见识到更多的NPC与谜题，再来就是有车辆可以作为代步的工具了，以往要到别的区域只能用走路的，现在可是有车阶级呢！别以为车子的功能就只有代步而已，现在连物品都可以放在车上，玩家可以保留体力做别的事情。最可怕的是，连跟你在一起的NPC人物亦可以做更仔细的设定与选择，玩家可以设定为攻击、防守...等多种模式。

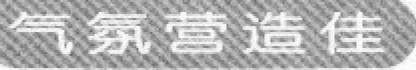


架构与界面变动不大

《异尘余生2》将一代的多重路线架构保留下来，因为这是一代最受好评的地方，在二代中自然会加以发扬光大。游戏中的多重路线，是指玩家最初为人物设定的各种属性，会影响到游戏中的事件与人物对话的内容，也就是说，玩家如果再重玩一次，就会感受到游戏变化的地方了！《异尘余生2》的开放式架构设计，玩家不会因为无法完成某项任务而卡住进度，由于没有关卡的限制，玩家可以到处探险而不受游戏影响。在操作界面上，二代依然沿用一代的操作方式，没有太大的更动。

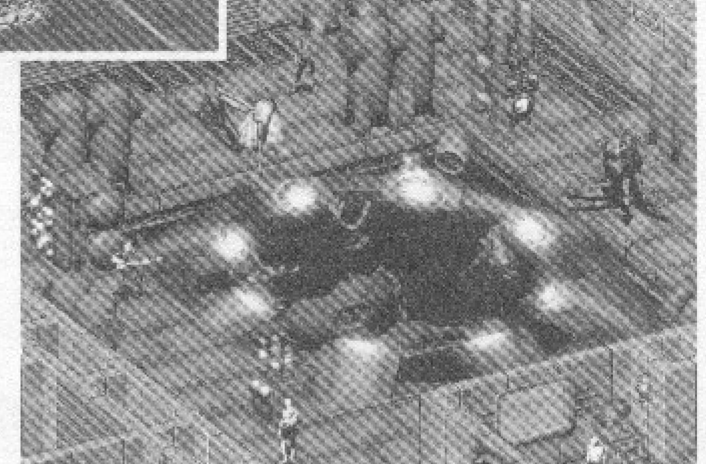


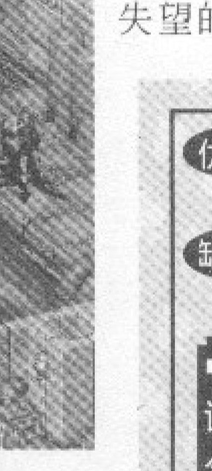
气氛营造佳



游戏的声光效果很忠实地表现核战后的凄凉景象，虽然没有太华丽的声光效果，但毕竟游戏内容才是这个游戏强调的重点。《异尘余生2》确实是一个称职的游戏续集，更丰富的有料内容，完善的游戏架构，都是值得肯定的。但游戏最大的缺点就是玩起来实在太沉重，最近比较烦的玩家，还是少碰为妙，以免产生不良的影响。至于原本就很喜欢一代的玩家，《异尘余生2》绝对不会让您失望的！

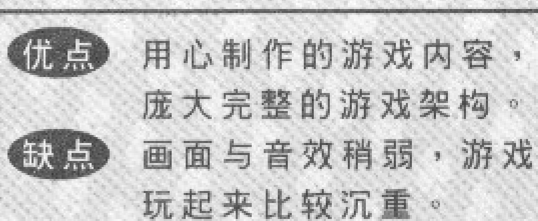
S&C

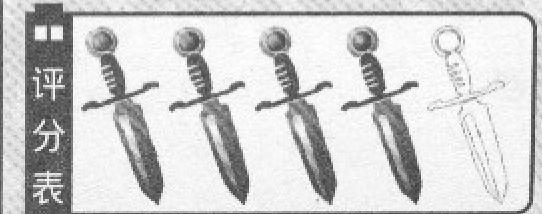




优点 用心制作的游戏内容，庞大完整的游戏架构。

缺点 画面与音效稍弱，游戏玩起来比较沉重。





评分表





◎游戏类型：策略 ◎内存：16MB◎配备：Pentium-133以上 ◎游戏制作：POPTOP

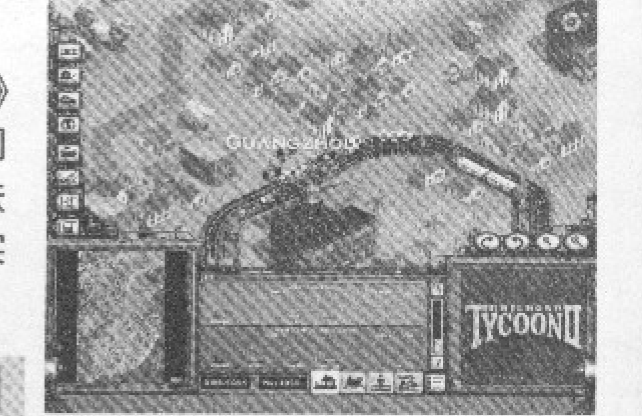
本月推荐

铁路大亨 2

(Railroad Tycoon2)

策略经典的再一次漂亮演出！

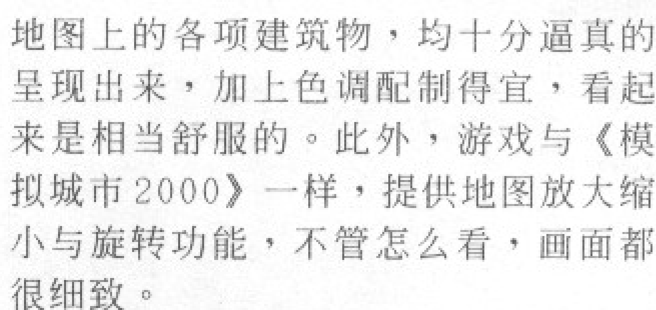




对于那些超老鸟级的策略迷来说，除了《三国志》系列外，就属《铁路大亨》最受推崇，当然我们也不能忘记后来更杰出的《文明帝国》。但在当时，《铁路大亨》改变了策略游戏就是不断的种田、开发，事实上，经营的手腕与策略才是游戏的精华。

超高解析度的游戏画面

由于二代与一代或是豪华版相距至少五年，所以最大的改变莫过于画面上的大跃进，从以往游戏惯用的2D平面地图，演进成亮丽的3D场景画面。尤其是画面解析度一举冲上1024X768 16Bit，以往单纯用颜色表示的山脉地形，如今可以看到层峰相叠；城镇的样子不再是一个白色色块，而是一幢幢炊烟袅袅的民房。游戏地图上的各项建筑物，均十分逼真的呈现出来，加上色调配制得宜，看起来是相当舒服的。此外，游戏与《模拟城市2000》一样，提供地图放大缩小与旋转功能，不管怎么看，画面都很细致。



美国乡村风味的音乐

《铁路大亨2》在音乐方面也是颇具特色，从片头音乐开始到游戏进行中的BGM，都是充满了美国西部乡村乐曲与蓝调的气息，有类似拓荒的感觉，非常符合游戏的年代背景与玩家要做的事情。游戏音效在高品质的录音技术下，各种火车或是各式各样的音效都很逼真，不禁让人感到时代进步的快速。

创造属于自己的铁路王国

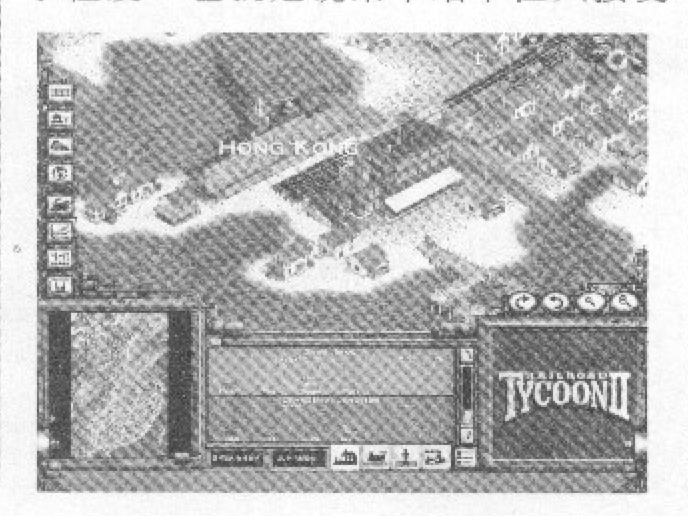
《铁路大亨2》的场景地图有英国、中欧、中国、韩国、斯堪地那维亚、美国、美东、美南、美西、地中海、北美、南美等十二张，玩家可以从上头任何一个地方，展开自己的铁路王国。

《铁路大亨2》有许多其他新增加的设计，诸如可聘请经理人，他的优缺点会影响公司营运的各种变数；超强的地图编缉器可以让玩家设计一张全新的地图，甚至接受PCX档输入。此外，游戏中所有的细节设定与参数都可以随意修改，让玩者可以自行创造理想的游戏环境；对于那些总是缺乏金钱的玩家来说，可说是省事不少。游戏支持多人连线功能，不管是用TCP/IP、IPX、MODEM或是SERIAL通讯模式，都可以彼此连线，只不过要花些时间转换。

游戏进行中会发生一些特殊事件，例如只要付钱给火车头的制造公司，某一新类型的车头就可以独占使用好几年；有些城市也会重金悬赏给第一家将铁路连到该城市的公司等等，感觉上满多样化的。

新增工业与财务体系的设计

第三个最大的改变就是工业与财务体系。工业体系主要指的是各车站对货物的收受条件；二代里还加入需求程度，也就是说某车站不但只接受特定货物，如果它的需求程度高，玩者送货来可以赚到更多的钱，需求程度低，那会几乎蚀掉老本，游戏的难度因此增加，但也添加不少挑战性与趣味。财务体系则是跟股票市场有关，基本型的设定只能买卖自家公司的股票，其他对手亦然，如此将可避免被人购并；高级型则是除了买空卖空之外都可以玩，专家型则是没有任何限制。以经验来看，除非是为了特定目的，否则经营铁路本业绝对有赚不完的钱，实在没有必要三不五时跑去股市。

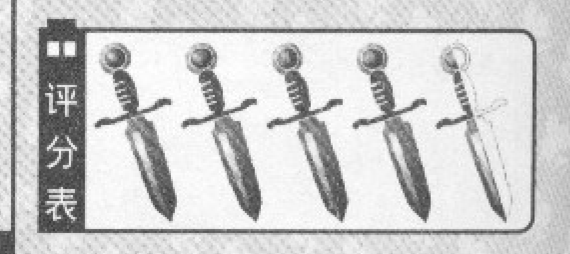


设计你的铁路系统

在一代中铺设铁轨很伤脑筋，像坡度不能太陡，否则火车头会跑不动；又要顾虑车站的位置以获取最大的服务范围。在二代中这些问题不但存在，还加入了立体的因素，因为原先铁轨与车站可直接盖在各类建筑物上头，可是这次如果被其他建筑物挡住，不是花钱把它推平就是只好改道，因此大幅增加规画的时间。《铁路大亨2》同样可经营客运与货运的部份，客运是两个城市间的运输，非常简单也很容易赚钱；货运也与前代相同，从原料、制造到运送都是一件很麻烦的产业，钱虽赚得不是很多，但对游戏而言还是不错的趣味。S&C

优点 画面细致度无与伦比，游戏深度与耐玩度令人赞赏！

缺点 操作需要一段时间才能上手。





地狱狂想曲

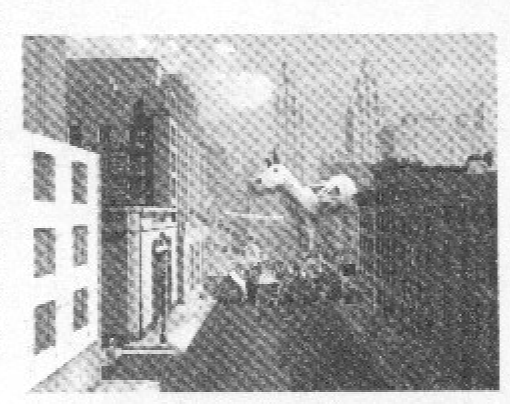
(Grim Fandango)

原文 E-ZONE

年度最佳冒险游戏之一



卢卡斯公司（LUCASARTS）的冒险游戏，像是《疯狂时代》、《猴岛小英雄》、《印第安那琼斯》系列等作品，都以幽默风趣的游戏风格来呈现游戏内容，深受热爱冒险游戏玩家的喜爱。这次卢卡斯公司推出这款全新的3D图型冒险游戏—《地狱狂想曲》，拥有全新架构的故事内容、焕然一新的游戏界面，还有更加神秘的传说，加上卢卡斯领先的技术，将带领各位进入一段发生于亡者国度，充满神秘与阴谋的冒险旅程。



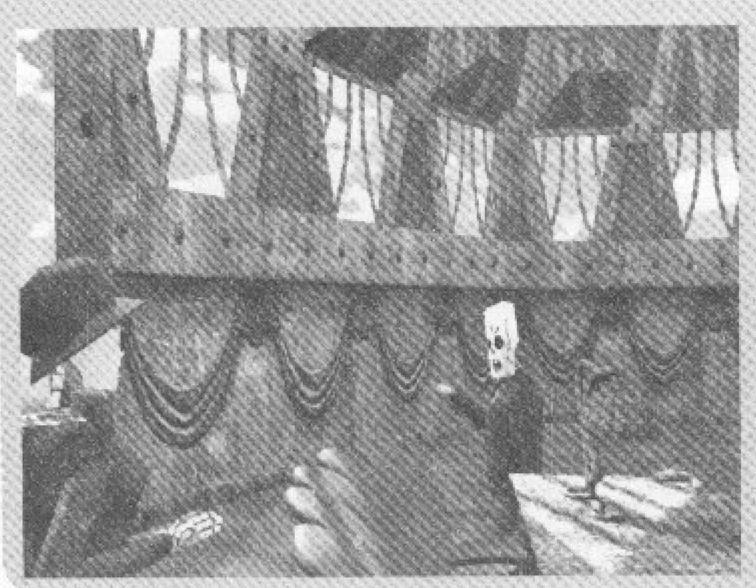
完美的视听飨宴

游戏画面以640X480 16Bit模式显示，游戏中所有的物件都是3D构成。在惊人的3D模组下，玩家可以清楚地看出各个人物喜、怒、哀、乐的表情变化，随人物在不同的地区穿梭，也可以看到背景的光影真实地投射在人物身上。除此之外，游戏的场景画面更是美轮美奂，透过灯光阴影的烘托之下，整体展现出来的效果相当惊人，完全不让《神秘岛2》专美于前。非常爆笑的过场动画，穿插于游戏过程之中，宛如欣赏一部极具内涵又有趣的电影。整个游戏中表现最佳的部份就在它音效与游戏配乐上，尤其是人物配音部份，可说是整个游戏的灵魂所在。透过专业配音人员将各个角色注入了生命，玩家不妨仔细观看游戏人物的嘴巴，对嘴的部份相当杰出，就如同真人演出一般。游戏中的配乐也依照剧情的起伏而变化，令人着迷的旋律更让人沉浸于游戏之中。

游戏的神秘背景

《地狱狂想曲》的设计群与《疯狂时代》及《极速天龙》是同一组人，因此，游戏的品质基本上来说已经有了保证。故事取材自墨西哥《亡者之日》的传说，结合黑色喜剧电影的因子，与别具创意风味的3D画面，构成一个超现实的世界。

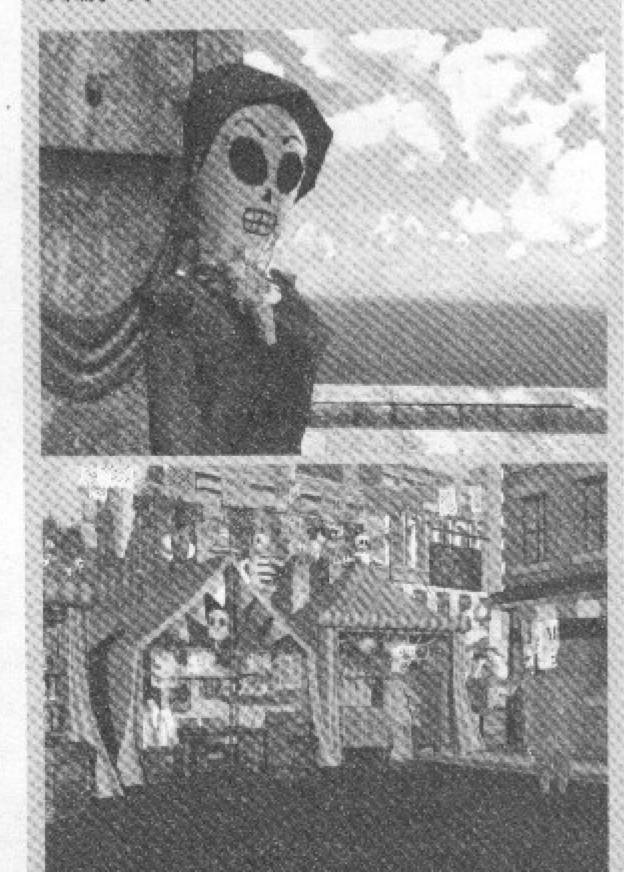
《地狱狂想曲》内容涵盖四年的时间，以四个章节的戏剧形式展现；每一年的人物都有不同的装饰打扮。游戏的对话系统是采用菜单式，会依照玩家的对话内容而有不同的剧情产生，与传统的冒险游戏是差不多的；当然对话时绝对少不了幽默有趣的对话。游戏中的谜题较为复杂且极富挑战性，需要各位玩家们好好运用您的思维与想像。大部分的谜题是可按常理推断即可解答的谜题外，还有更多天马行空的谜题需要发挥巧思来解开。除了仔细聆听人物交谈的对话，另外在过场动画中的叙述也隐藏了解谜的线索。游戏有一个令人激赏的地方—在解谜的过程中，就算将身上的物品用错或不小心用掉了，都可以再回到原处重新拿取一份，所以可以尽情尝试，说不定还可以看到一些有趣的结果。游戏并没有一定的解谜顺序，自由度算相当高，即使在某地方卡住了，也可以先进行其它部分，过段时间后再回头加以尝试。S&C



《鬼屋魔影》的劲敌

游戏的操作是以键盘或摇杆来控制，类似于《鬼屋魔影》。当要使用身上的物品时，您会看到镜头会直接切换到主角胸前。当主角经过特殊物品机关时，您会看到他低头盯着特定地点或物品。完全视觉型态的游戏界面，使玩家更容易融入游戏中。

《地狱狂想曲》还是有些小缺失，虽然简易的操作控制让玩者们非常容易上手，但在人物的移动方面，有时会出现跑错方向或是跑过头的现象。较严重的是有时会出现人物停止不动的情形，不是电脑当机，是人物的控制按键突然没有作用；解决方法是按下F1按键将此进度储存下来，重新执行游戏后读取该进度即可继续游戏。



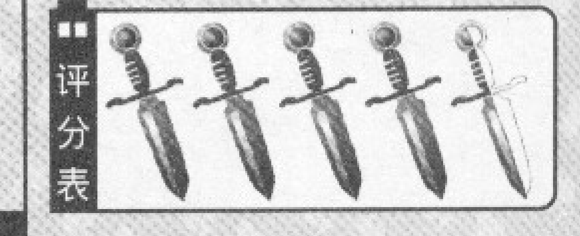


宛如电影般的剧情与声光飨宴，整体表现优异。



界面虽然先进，但是却不完美。

评分表





重返侏罗纪

TRESPASSER

(TRESPASSER)



看恐龙的好地方

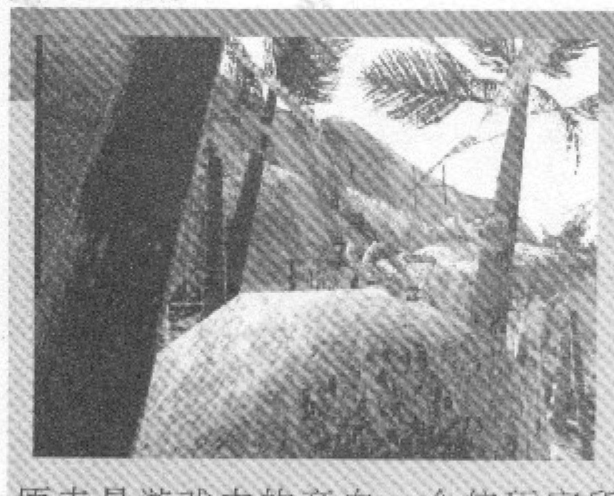
刚接触到《重返侏罗纪》的玩家，一定在猜想到底跟电影的那个侏罗纪有什么关系呢？翻翻手册，没错！游戏的背景与电影是一模一样的，只不过主角换人了。咱们的女主角原本是要搭飞机前往哥斯大黎加的热带岛屿渡假的，但好巧不巧遇到坠机意外而跌落至神秘的B岛，当然这位勇气与胆识过人的“女超人”，便展开一连串惊奇地冒险了！

3D引擎似乎过时了！



《重返侏罗纪》支持的硬件算是相当丰富了，像是AMD 3D Now！以及一堆的加速卡，看来游戏的声光效果应该很吓人才是。游戏配备要求只要安装了DirectX就能执行，心想这个程序好像写得还不错，不用3D加速卡以软件模拟也能动，那不就和《魔法门6》一样，什么卡都不用插就可以看到完美的3D贴图吗？哇哈哈！只可惜效果实在与期望差得满远的！如果只是景物的解析度差一点，也许还能忍耐一下；《毁灭公爵》的画面虽差，但玩起来却很尽兴，可是很不幸的，以第一人称视角移动起来实在太慢了，用龟速来形容或许还不很贴切，说是蜗牛爬的速度来形容应该会恰当一些！而且最糟糕的是，笔者选择以“跑步”的方式前进，竟然还像在流沙中移动一样！游戏虽然只要Pentium-166就能跑，但笔者用Pentium-200外加3D加速卡来执行总可以了吧！果然能动了！真是感人的一幕啊！清澈的海水、薄雾效果都出来了，只是“稍微远一点”那一根根有绿色菱形碎片的东西是什么呢？怎么四周一片模糊？爬上岸后才知道原来那些奇怪的东西是椰子树，看来真是前途茫茫了！如果此刻有些背景音乐来衬托就好了！偏偏除了偶尔发声的CD音源，大部份时间都是沉默不语，不知道这是否也是一种另类的气氛营造方式呢？

恐怖到了极点！



还记得第一段的故事简介中，只有主角一人掉到B岛吗？恐怖的是会有一个女人（有时是一个男人）一直在你身边操英文说话！天啊，这是恐怖游戏吗？原来是游戏中的旁白，会依玩家所到达的地点作适当的说明，如果您听力不佳，不知道他们在说些什么？没关系，屏幕下方有英文字幕，如果还是来不及看，可以按“R”键重播一次，直到您了解为止！不知怎么地，越来越不像射击游戏，反倒像出互动式电影哩！

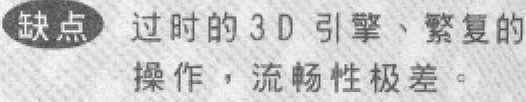
不可置信的操作方式！

只要是喜欢《雷神之锤》、《古墓丽影》或是《虚幻世界》的玩家都知道，这类大多数时间以第一人称视角来进行的3D游戏，最基本的要求就是操控简易、平顺，而且能作多个视角的切换，游戏难度也可以自由选择。但是在《重返侏罗纪》中，视角固定为第一人称，难度也只有一种，最难的是它必须同时运用键盘加鼠标才能顺利动作！单就键盘部份只能控制前进、后退、左右移动等基本“十字动作”，如果想转个身就要用鼠标来移动，所以更别提从地上捡起一个物品有多困难！不仅位置要移得刚好，而且还要蹲下、再同时按鼠标左右两键，才能完成抓取动作（这和《虚幻世界》只要跑过物品就可以得到的方式，真是天壤之别！）。这只是其中的一个例子罢了！此外还有更细微的“手臂”、“手腕”转动，虽然这些特别的操控方式为游戏建立了与众不同的特色，可是玩家却必须为这个特色付出更多的时间来练习，其中的优劣，就由玩家自行来决定了！



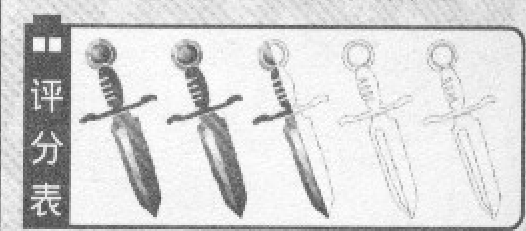
即使3D引擎不很理想，游戏的进行又不够流畅，音乐也马马虎虎，可是它的3D引擎也并非全然不可取，至少物件的移动方向，如成堆的木箱翻覆时，会随物理性质及地面的起伏滚动；物品呈抛物线般丢弃、靠近恐龙时地面的震动效果等等，游戏还是有些优点的。





优点 3D物件极具真实性，可观赏到很多的恐龙。

缺点 过时的3D引擎、繁复的操作，流畅性极差。





升刚

Shogo

（Shogo:MobileArmorDivision）

原文 E-ZONE

放下你的《雷神之锤》吧！

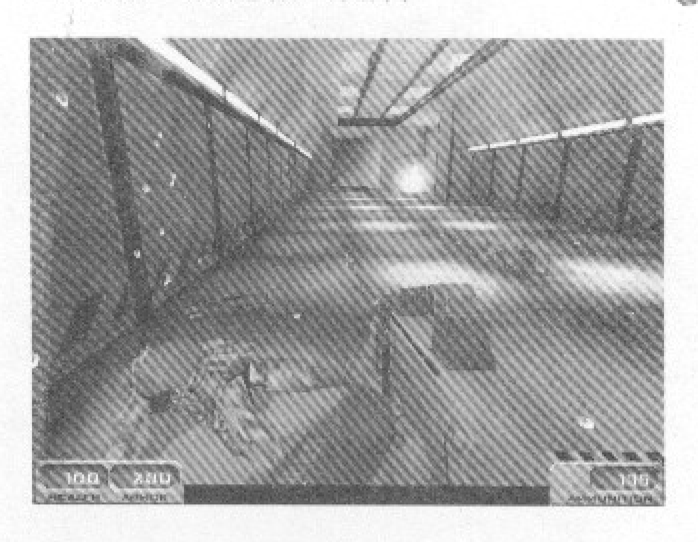


之前，在玩过《升刚》的试玩版后，就看出这是个极具潜力的动作射击游戏：果然，游戏发售后，美国网络上的讨论不断、佳评如潮，证明笔者眼光不假。事实上，《升刚》在近期内可说是与《原罪》、《战栗时空》平起平坐的好游戏，究竟游戏好在哪里？赶快往下看吧！

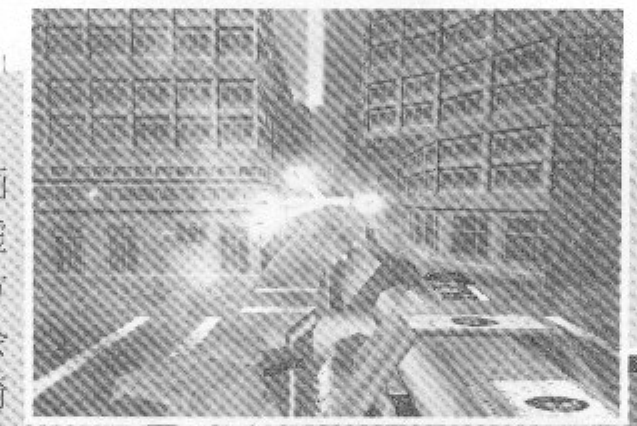
日式机器人大战再现

游戏片头除了Monolith公司的标题动画外，紧接而来的是动感十足的日本舞曲，但是游戏的确是100%原汁原味的美制游戏。游戏中有四架机器人可选，有语音介绍每架的特性。画面上人物的3D模型是日本卡通风味的，不仅颜色鲜艳，对话时头顶会出现惊叹号或闪电符号（就像日本漫画一样），而且在画面上方会出现字幕，旁边还有大头图，完全是日本游戏的画风。加上游戏不时出现日本的电子舞曲、城市中随处可见汉字的招牌，和每一关开头即时的日本动画过场，刻意营造的感觉极为成功。玩家驾驶的机器人外表类似钢弹或EVA福音战士。

在关卡设计上，驾驶机器人和步行模式大约各占游戏的50%；场景有工厂、高科技机构、野外、都市等，随剧情的流转，有时必须回到之前去过的地方，让玩者有熟悉感。而在游戏进行上有一定的自由度，在游戏后段玩家必须做出最后的选择，不同的选择会有不同的路线、剧情和大魔王。在视野上可以依习惯选择第一人称射击，也可以切换到《古墓丽影》式的第三人称，功能相当完善。



完全发挥DirectX6的功能

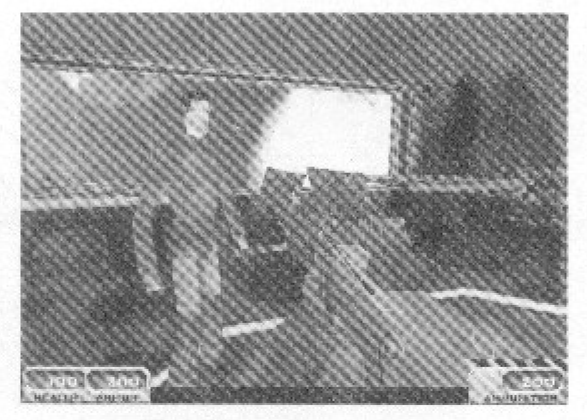




《升刚》的画面是比较偏向日本动画式，虽然在材质精细度和多样化上不如《虚幻世界》，然而在光影、雾化和其它特效方面可做得一点都不含糊。当机枪扫过墙壁会留下弹孔、可破坏的周围物件（如桌椅等）、漂亮的爆炸火光、当大型武器爆炸之后会留下烟雾，天空上的云可以在地表上留下阴影，各个武器的特效也做得炫丽无比。

音乐音效方面并不比画面逊色。在音乐上不像《雷神之锤》的摇滚乐，或是《虚幻世界》那种诡异的音乐，多变的曲风随气氛变化，有中国风的乐曲、热闹的舞曲，使玩者在游戏过程中不会觉得无聊；在音效方面虽然不支持最新的A3D音效，但是各种武器的音效都做得相当具有震撼性，而尤其让笔者印象最深刻的是敌人的惨死声，叫声真是凄厉。

尺寸大小绝对有差别



不同于其它驾驶机器人的游戏，机器人部分关卡可以明显看到东西都变小了，在步行模式可能要打好几枪的敌人，在机器人模式可以一脚踩过去，尺寸大小的感觉很明显。另外机器人动作不会有笨重的感觉，可以跑、跳，和步行关卡一样灵活，甚至可以变化成车辆加快速度。游戏中还有一个特点，当您打中敌人的头、胸时，敌人会发出紫色的光，此时您可以增加生命，在医药包不够的时候可以慢慢瞄准敌人，给他致命的一击，这种设计可以避免玩家有如蓝波般拿机枪横冲直撞。在武器方面，两种模式各有九种武器，步行关卡从刺刀、机枪到威力惊人的TOW火箭炮；机器人关卡是从光剑开始，到最后有如核爆似的终极武器，可在不同的地方派上用场。

游戏并非毫无缺点，第一是游戏难度太低，敌人大部分都是站在那里让您打。第二是游戏内容有点短，让人有意犹未尽的感觉。第三是游戏刚推出时连线品质很差，延迟的相当严重，修正程序虽有不少改善，但是因为游戏里的武器速度太快且威力强弱太明显，控制得不是很好。

S&C

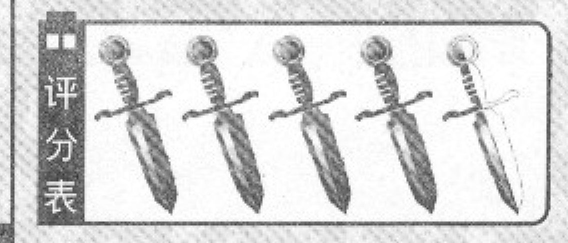


极具创意的游戏内容与剧情，完美的声光演出。



难度太低，过程稍短。

评分表

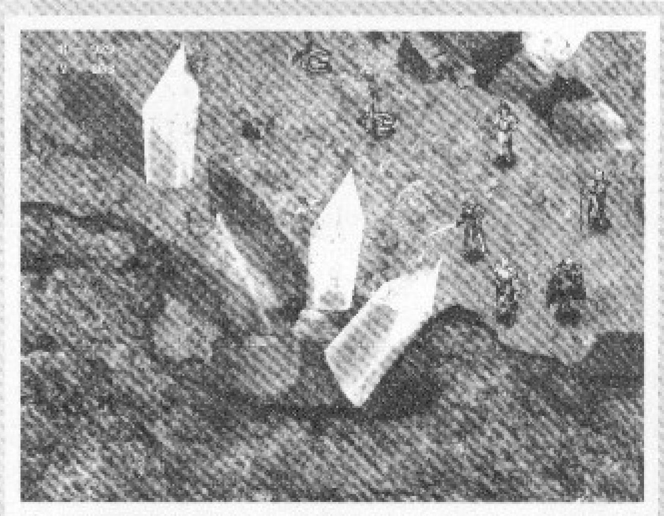




幻世录

所向无敌大法





密技的使用法必须在执行主程序HSL.EXE的后面加不同的参数就可以启动不同的模式。请依照您的需求加上参数，可同时使用多个，在游戏进行中按功能键即有不同的效果，其参数和功能如下表，加入参数的方法为下：

-godset 启动密技模式

一般功能

F9 看开头动画

F10 看打倒魔神动画

ALT-ENTER 全屏幕/视窗模式切换(1.01版以上)

战场功能

F5 HP、MP、ST全满。

F6 HP为1,MP,ST为0,您可以选择“移动”命令查看敌人状态时使用

F7 第一次经验值等于升级经验值，以后每按一次加100。

F8 每按一次加钱10000。

其余参数：

n=0雷欧纳德 n=1缇娜 n=2琥 n=3汉克斯 n=4雪拉 n=5雷特 n=6嚎 n=7咕噜 n=8克罗蒂

-random 读取战场存档后战斗结果会是乱数。 -nosfx 关闭音效。

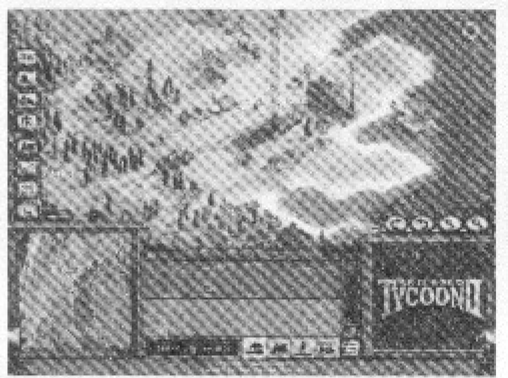
-pos 显示游标座标，方便找宝物。 -walker n 设定大地图模式下，走路的角色。

-window 以视窗模式进行游戏，执行速度会比较慢，Win95显示模式需为16bit(1.01版以上)

-page 如果画面会停住(或看不见)才使用 (1.01版以上)。

PS：如果该角色尚未加入，则跳至下一位

铁路大亨2



绝对威力刚大法

按「TAB」键后，屏幕下方会出现一个绿色游标，然后输入以下指令：

Viagra：让你的都市猛力成长

Powerball：增加十万元的金钱

Slush Fund：增加一千元的金钱

Show me the Trains：得到所有种类的火车

BigfootGold：直接胜利

Bigfoot：直接赢得胜利

幽浮：突击者

(X-COM：INTERCEPTOR)

通关的无敌密码

按“Ctrl+E”键会听到两声哔哔声再输入：

battlecheat＝启动飞行中的作弊功能

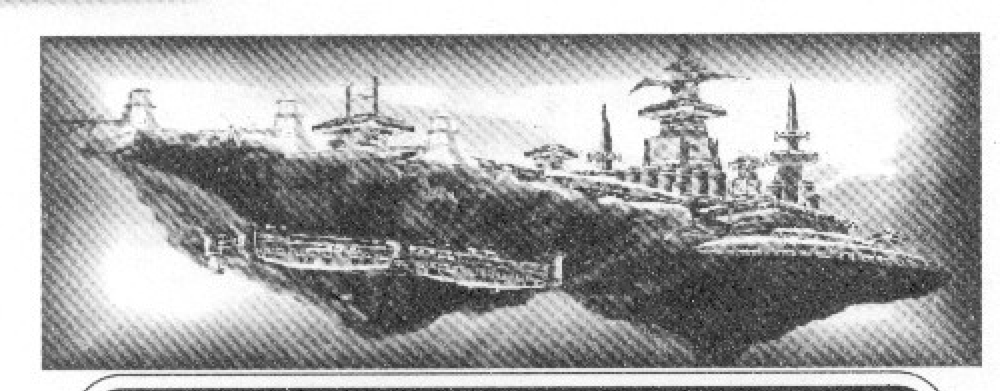
canttouchthis＝无敌

fillerup＝飞航距离无限

knowitall＝完成所有的科技研发

quickbase＝基地立刻建造完成

payday＝得到经费



天空之城
(Stratosphere)

超多功能秘技

在任务中，按“Enter”键带出信息视窗并键入以下：

@MISTER FREEZE SAYS STOP－对手堡垒停止攻击
@SHOW ME THE RESOURCE－所有浮石增加至50000
@GIVE ME THE ROCK－矿石增加至50000
@MORE ORE FOR LESS－金矿增加至50000
@MORE GREEN FOR ME－水晶增加至50000
@TALL TOWER－扩大指挥中心
@TECNO FREAKS－提升科技等级
@I GOT MY XRAY SPELLS－出现可预视之雷达
@I GOTTA SEE MORE－扩大雷达观测范围
@GIVE ME A CLOSEUP－将雷达观测范围缩小
@WEASEL WEASEL WEASEL－赢得此次任务
@I WANT TO LOSE NOW－放弃此次任务
@WAS THAT A MOUNTAIN－出现山形掩护
@BOMB MAY FALL－保护不受飞弹等投射物攻击
@OTHER FORTS MAY RAM－武装堡垒不受攻击
@ROCKETS RED GLARE－不受飞弹伤害
@BAA RAM EUE－堡垒不受伤害
@ELECTRONS ARE FLOWING－无限能量
@BAM BAM BAM－无限射击
@WHOOSH BY THEM ALL－无限移动
@BANDAGE ME QUICK－无限修护
@BUILD ME A SHAKE－迅速建造
@ARMORED BLUE－超级防护罩
@NOW YOU SEE ME－完全掩蔽功能
@NO ONE CAN TOUCH ME－无限炮火
@SILVER BULLET－无限子弹
@LOCK ON TARGET－准确命中目标
@HOME ON THE RANGE－快速前进
@I CAN SEE FOR MILES AND MILES－无限观测功能
@WHERE'S THE BEEF－屠杀模式

上帝也疯狂3

英文版密技

首先按“tab+F11”进到密技输入模式，然后再输入“byrne”启动密技。

在游戏进行时，输入以下指令：

tab+F3：得到所有的魔法

tab+F4：得到所有的建筑物

tab+F5：法力全满

美国职棒大联盟99

强棒出击

在创造球员时，在球员姓名部分输入“ERIK KISS”，你的球队将可拥有一位超级强棒为你一棒定江山喔！在比赛进行当中按“P”，就可以抓下比赛画面，所抓下的画面，程序会自动产生一个“SHOT”的资料来存放图档。

毁灭巫师2

独孤求败真传

游戏进行途中按下“~”进入文字模式，输入以下文字：



playbetter：无敌
kiwi：穿墙模式
victor：杀死本层所有怪物
twoweeks：立刻升级
suckitdown all：得到所有武器和物品
meatwagon：杀死所有头目级以下的怪物
crazymonsters：所有死掉的怪物重生
angermonsters：让所有怪物疯狂地攻击



八美之路大公开

《江南才子唐伯虎》是一款在游戏性上相当类似《金庸群侠传》任务制的游戏，整个游戏以八美的追求过程为主轴，追求美女的顺序不一定要按照笔者的顺序，而且可能同时可追求数个美女，但是有些美女是必须娶到某个老婆后，才会出现的，且有许多的场景必须引发了某段剧情后才能进入，或是才会有人出现。笔者因为书写方便，只能一个个照顺序来写。另外，秋香必须娶到前面七个老婆后才会出现的。

陆昭容

到张梦晋家里→到陆翰林府→遭拒后回到唐伯虎家里，从唐庆手中拿到女装→来到醉歌楼，向歌妓花影枝学女声→换好女装（请在大地图中更换）进入陆翰林府→老夫人要求唐伯虎画一幅松鹤霞龄图（文采>=70，或是拿到状元笔、蒙恬笔、文曲笔并装备在身上即可）→顺利混到陆府，与陆昭容结为姐妹后向她表明心迹，陆昭容开出两个条件：第一，要考取解元。第二，要请神算“余胜仙”来提亲→到小学馆练文比→约练到18级前往试场去考解元（对手分别为第四级、第八级、第十三级和第十九级）→到神道馆找余胜仙，他要求拿到祝枝山的字帖→到祝枝山府，祝枝山要求拿碧玉珠来换→到丐帮，因不会“丐帮切口莲花落”被拒→来到黑店，酒乞儿要求七里香鞠酒→到太白居去找不醉翁（武力10级），以武力胜他拿到七里香鞠酒→到黑店将酒拿给酒乞儿学得莲花落→到丐帮打赢丐帮帮主后取得碧玉珠→拿到碧玉珠后赶忙去找祝枝山，得到字帖→拿字帖到神道馆去交给余胜仙→入陆翰林府，将美娇娘陆昭容娶回家。

罗秀英

进罗秀英家中，得知“半厥症”的恶疾→来到半天崖前，以轻功上崖（唐伯虎轻功必须≧65以上才能上去）→在崖顶打败神医鬼见愁，得到信物金蝇镖→带信物去松鹤居找白眉老道，得到青玉钥匙→到龟仙庐找白鬓道长，拿到青铜钥匙→拿两把钥匙到鹿马洞，打开宝箱学会两种心法→回到大地图时可看到森罗殿，先后打败四名幻卒（武力等级在10～13之间）、阴阳判（武力22级）和界王（武力30级）→解决掉他们后使用归魂心法回到现实，立刻到罗秀英家→在罗家大厅遇见传言中的美女罗秀英，要求取得“金刚易卦”→到寻爻居找卦神向问天，并得到一把太极刀→到无相府打败相神莫问天，取得金刚真经→回到罗府，得知需请程敏政大人来主婚→到程敏政府，程敏政要求文徵明的画→到文徵明家，文徵明要求张旭的“率意帖” →到雾中洞捡到率意帖→将率意帖拿给文徵明，得到他的画→来到程敏政顺利达成任务，将罗秀英娶进家门。

九空

在妙空寺内遇见一位尼姑（身上必须有舍利子，可在万贤楼中捡到）→得知需以“太阴圆缺术”救人→来到麒麟山下，跃上麒麟山（轻功必须≧70）→在山上遇见云中仙，他要求霓裳羽衣曲的曲谱，学得“骑云歌”→到五音居见到乐神→在黑水洞找到霓裳羽衣曲→拿到曲谱至五音居去找乐神→到绕梁居去找音神→踏出绕梁居后，再度前往麒麟山上找云中仙→去百道居找无道子，得知还需“冰坎火离珠”→到千谈楼找子棋双怪，得到开启密门的玉将军→到雾中洞，使用玉将军拿到破解图→回千谈楼，如愿拿到冰坎火离珠→回百道居找无道子，学得神游太虚之法→到麒麟山上找云中仙，学会太阴圆缺术→回到妙空寺，顺利地将九性的病给医好→打败九空师父神尼菩提子（神尼武功40级），如愿娶得九空。

谢天香

在万贤楼（必须先娶得罗秀英，事件才会出现）打败阴阳两怪（俩人武力等级分别为25、28级），得到意显珠→进入谢府后得知谢天香的情况→在黑水洞中使用意显珠，地上出现一本书—御梦心经→在洞前使用御梦心经进入梦中，得知需取回谢天香的人丹→在仙乐居找到耶鲁齐，拿到不夜丹（此时唐伯虎必须娶到三个老婆以上才行）→有了不夜丹，再回到大地图中可找到不夜城的入口（最后一个画面右下角）→进入不夜城，先后打败四名守卫（武力19～21级）、护城兽（武力32级）、青龙、白虎、朱雀、玄武四灵物，拿到醒梦丹→回到黑水洞使用醒梦丹→到天道观，解决以邪术害人的妖道（武力42级）与太上老君（武力45级），得到人丹→赶回谢府，让谢天香服下人丹→调出解情酒（润井水加乱情丹）破解情锁，娶得第四位美娇娘。

马凤鸣

来到戏凤居遭拒后，以女装进入→打败马凤鸣，得知还需打败她的师父赤炼子（因为必须学得玄冰掌才能顺利打败赤炼子，所以先不到火焰山）→来到聋哑学舍→到万兽谷打败四个守卫（武力19～20级）和一个老头（武力41级）→到牢房遇见哑乞儿之姊姊→在十方客栈遇见醉鬼，并给他“三步锁喉酒”（雪莲水加锁蛇胆），得到解开“万兽封字锁”的咒语→回万兽谷的地牢中将哑乞儿的姊姊救出，并打败万兽教主（武力44

级）→到聋哑学舍得知宝藏入口，并得到破空珠→在万兽谷的地牢内使用破空珠，走到光环中心被传送到冰极峰→打败冰极怪（武力45级）打开宝箱，寻得玄冰掌法→回到火焰山打败赤炼子（必须使用玄冰掌法）和羽仙子，又娶得一位美娇娘。

李传红

在百花居遇见李传红，并将之打败（文采16级）→到李传红家里跟李大娘交谈→先到澄心堂，和里面的小孩童混熟后再送他一枝冰糖葫芦，他便带你去紫丹居→在紫丹居得知还需三样宝物：神铸炉、黄龙铜、百炼砂→先到百炼居找炉神铁炉真，牺牲苦练许久的内力来铸炼神炉（内力会因此减为七成）→到铁汉居拜访矿工李延璧，李延璧要求找回“玉枇杷”→到颜柳居找化笔翁，以文采打败他，化笔翁要求拿徽宗的瘦金体来交换→在戏凤居找到瘦金体→以瘦金体换得玉枇杷后，将玉枇杷带给李延璧，得到黄龙铜矿石→带春风醉酒（梦泉水加早春蕾）到酒品居，对方要求“醉太白酒”，立刻酿一瓶醉太白酒（野人果加孔雀泪）给他，得到第三样宝物—百炼砂矿石→回到紫丹居完成仿金术→到千赌居请出赌神，赌神要求替他找回“鹅血玉”→到千千居找千神贾亦真，打败后（武力32级）就可以得到鹅血玉→再回千赌居找赌神，将鹅血玉交给他→与赌神联手让李老爹引导回正途→到百花居赎回传红姑娘（需有十万两）→打败地方恶霸欧心虎（武力40级）与熊黑风（武力43级），顺利娶得李传红。

蒋月琴

在醉我居见到一个酒鬼（唐伯虎身上必须有阎王醉才会引发这段情节），以阎王醉换得酒香珠→到蒋月琴家得知需找齐“白毛猴头菇”、“金玉冬虫夏草”、“九转阴阳丹”、“宝莲水”四样物品才能治蒋老爷的病→到神龙居打败屋内之人（武力38级）得到“羽化符”→到羽蝶小栈，美丽的仙姑以“白毛猴头菇”与你交换羽化符→在对神居打败主人朱三步（文采44级），得到“半月黄金豆”→到虎婆居将黄金半月豆交给虎婆，得到“金玉冬虫夏草”→到画魂间与画中魂（文采46级）挑战，得到“青阳水”→到清风居将青阳水送给主人，得到“九转阴阳丹”→在求败居打败战神（武力49级）得到“金缕衣”→穿上金缕衣去落凡居（如果没穿金缕衣进入落凡居，每次进入生命力都会减为八成），女尼以“宝莲水”同我交换金缕衣→回蒋家治愈蒋老爷，如愿娶到第七个老婆。



秋香

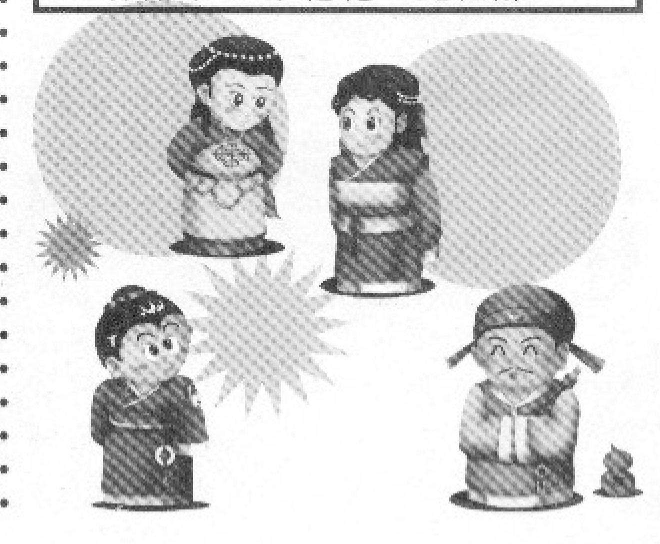
娶得七美女之后，应祝枝山之约来到四才亭→前往云岩寺，遇见秋香→到华府委身为奴，如愿进入华府→去华府管家房向管家报到→到大厅去见华老爷→到华家书房见两位公子→来到大厅与教书先生比试（文采55级）→到秋香房找秋香，并打败她与春香、夏香、冬香（秋香文采51级）→来到大厅击败祝枝山、文徵明与周文宾（这三个人的文采功力都是57级，非常难对付，有什么毒药、烈酒、补充文采和精神力的物品一定要多带多使用，否则很难打得赢）→日子匆匆过了十天后，宁王带鬼才李三通、武状元魏经年、文状元刘章口三人前来华府挑衅，第一战是鬼才李三通（文采58级），第二战是文状元刘章口（文采60级），第三战是武状元（武力60级）→到书房去找两位公子，得知只要找到“通气丹”与“易资丹”，便可突破他们两人的困境→在麒麟山上找到通气丹，在千谈楼找到易资丹→将这两颗丹药拿给两位公子服用，他们两人果然资质大进，精神力、文采均提升三倍，由于时间紧迫我便将毕生文学功力传一些给他们，华文华武的文学属性又更上一层楼→到大厅找老爷，这时祝枝山他们也来到华府，这场文斗就此展开（因为两人的等级和三人有一段差距，所以尽量以毒物来控制他们的行动并且伤敌，只要被攻击一次，可能就需要马上补充精神力。不过还好这场战役只要能将其中一人打败即可过关），最后他们两个总算不负我传授给他们的文学功力，顺利达到华太师的要求，而我也如愿娶到秋香这个明媚动人的美娇娘。

S&C



各种炼酒配方关系表

野泉水＋赤焰草→碧玉青
龙井水＋血燕窝→血燕酒
梦泉水＋白鹿茸→沁心酒
野泉水＋猴头菇→猴儿醉
河间水＋龙凤草→龙凤酒
天山水＋断肠草→断肠酒
鹿恩水＋七里香→七里香麴酒
梦泉水＋早春蕾→春风醉
润井水＋乱情丹→解情酒
甘露水＋兽畏草→龙涎酒
龙井水＋紫佛掌→醉心酒
孔雀泪＋野人果→醉太白
雪莲水＋锁蛇胆→三步锁喉酒
天山水＋旱雷珠→一滴醉
孔雀泪＋雪中荷→千日醉
河间水＋紫丁香→万人醉
梦泉水＋孟婆草→孟婆醉
山泉水＋七冥草→阎王醉
润井水＋百仙果→众仙醉
甘露水＋千轮花→九世醉





上帝也疯狂3

（POPULOUS）关卡指引

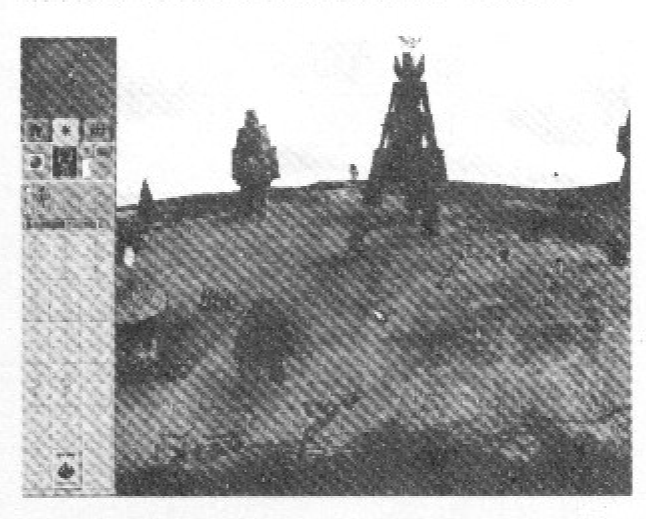
教学关卡

在游戏中的教学关卡里，祭司所做的动作是膜拜石柱、石像、图腾像及知识库，如何使用法术攻击敌人（在守卫塔上可使法术范围扩大）。而属于信徒的部分是建造建筑物、武士作战及传教士传教使对方皈依成为我方的信徒。等一切学习动作均完成后就可开始真正的关卡。

第一世界

(THE JOVRNET BEGINS)

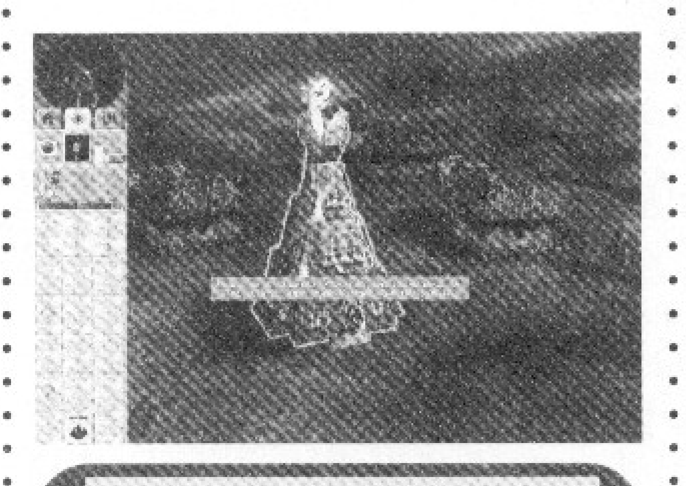
一开始在自己的岛上有一座石像，膜拜它可取得“大地之桥术”，可使用这法术到达中间的小岛。岛上有一座石像与一座知识库，分别可取得“闪电术”与永久的建造“武士训练所”的建筑技术。然后先回自己的岛上派信徒建造武士训练所来训练几名武士，等武士人数够多时再选几名保护祭司后，就杀过去了。用“大地之桥术”来搭起战争的桥梁，我方祭司先祭起闪电术瞄准对方祭司一击必杀，不要让她有机会使用法术来攻击我方的武士。其余就让我方的武士来清除对方的武士及信徒即可过关。



第二世界

(NIGHT FALLS)

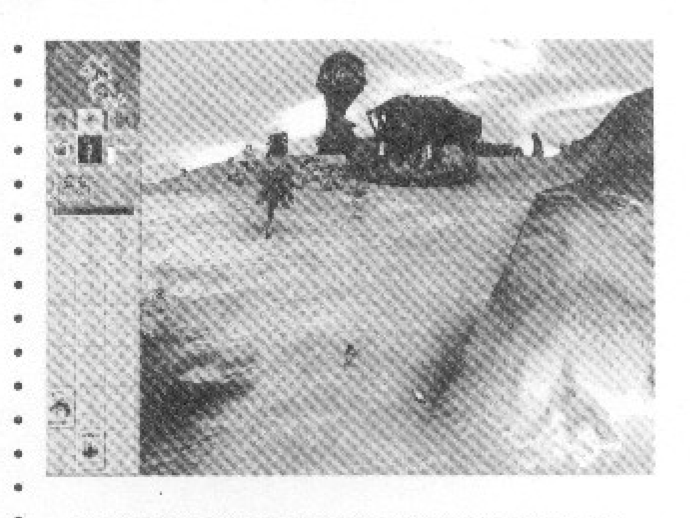
先让祭司膜拜图腾像，会使通往石像的通道浮现出来，此时须带两位信徒前去膜拜石像，可取得“龙卷风术”，同时派信徒建造武士训练所来训练一些武士，然后整队出发。要到达敌人阵营时可试试“龙卷风术”的威力，建筑物会在瞬间瓦解而敌人也会被卷上天空（我方的人马也是会被卷上去，所以施法时不要靠近即可）。敌方阵营里有一座知识库，可取得永久的“毒虫术”知识，敌方祭司也是会使用毒虫术来攻击我方的武士，所以可在第一时间内将敌方祭司除掉，让它无法用法术攻击我方的信徒，趁她尚未从轮回座复活时将她的信徒一一歼灭即可过关。



第三世界

(CRISIS OF FAITH)

先让祭司去膜拜上方的图腾像，膜拜图腾像后旁边的高山会应声塌陷，然后再向右走，就可到达一座知识库，其里面有建造“神殿”的建筑技术。神殿可培养传教士，可以向对方传教我方教义，使其成为我方信徒，不过对野人没有用。取得知识库的知识后，回到自己的地方让信徒来建造培养传教士的建筑，造就一批传教士时也不要忘记训练一些武士，准备就绪后让武士保护祭司，而传教士去感化对方的信徒及武士，不过两方的传教士是会对上的，如果你的传教士比对方少就要注意了。敌方祭司会在村落前镇守，可用法术先将敌方祭司击毙，让我方的传教士去执行任务，而祭司就在敌方的轮回座旁守着，若敌方祭司复活时再给她致命一击，直到她的信徒全灭或成为我方信徒时就可获胜。



第四世界

(COMBING FORCES)

村落附近有一座知识库，其内有建造守卫塔的建筑技术，先由祭司前去取得，同时派一位信徒去上方的石像膜拜，可由膜拜石像来取得“皈依术”，“皈依术”是用来将一些在各地到处乱跑吃野果喝水的野人皈依成我方的信徒。先建造守卫塔，可扩张自己的建地，培养传教士及武士，让一些传教士或武士来保护祭司，到敌方阵营去，因敌方阵营有一座知识库，其中有“闪电术”的法术知识务必取得，因为“闪电术”的射程远，在往后关卡有很多用处。若取得闪电术后，可先回自己阵营将未带走的其他学者及武士一起带着到敌阵厮杀一番。如果觉得麻烦，可在要去取闪电术时将人马一次带齐，不过要记得SAVE一下，以免含恨。在敌阵前就可试闪电术的射程，先将敌方培养传教士的神殿毁掉，用毒虫术干扰敌方传教士的行动，让我方传教士及武士能顺利进行任务，然后我方祭司就专门盯着敌方祭司，不要让她有机会攻击我方人员就可，待敌方全灭或归顺就可过关。

第五世界

(DEATH FROM ABOVE)

这关比较特别，有时间限制，刚开始时会看到一座“死亡天使”的雕像，必须在时间限制内去膜拜它，否

则超过时间后，敌方会膜拜它，到时嘿嘿......，玩家可试试看。废话不多说了，讲正题，记得每次到一个新的世界时，都将所有法术开启，或者有选择性的开启，可在危急时立即派上用场。先让祭司膜拜石像，其他信徒则去膜拜图腾像，不过人数好像不够多，祭司可由膜拜石像来取得“皈依术”，然后登上右边的守卫塔，朝右边小岛上的野人施皈依术，让其皈依成我方信徒后再令他们膜拜其小岛上的图腾像，会出现一艘帆船。帆船可搭载五位信徒，若有多的人就多次搭载，不过船靠岸时要停好，船如果倾斜时是会毁掉的。膜拜图腾完成时，会使岛与岛之间连接起来，再来就是培养传教士及武士，人数够后，最好在最后三分钟时杀过去，这样才来的及。只要注意我方祭司即可，派人保护我方祭司，绕过敌方营区，若还是有敌人来骚扰，就使用毒虫术或闪电术来攻击对方，不过闪电术也会伤及我方信徒要注意，只要一到“死亡天使”的雕像膜拜它后就等于胜了，因为接下来“死亡天使”会替你清除敌人，就等着看戏吧！反之，亦是如此。

第六世界

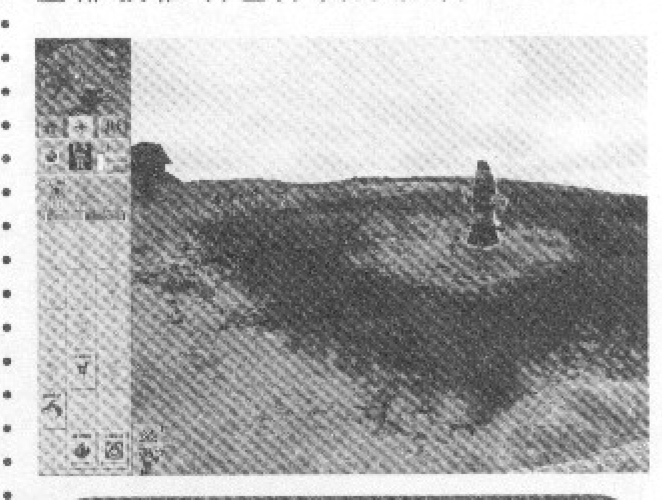
(BUILDING BDIDGES)

这一关可能是你开始玩游戏最久的一关，因为你要面对两个种族，分别是CHUMARA(黄色)及MATAK(绿色)。重点是挑起他们之间的战火，让自己有时间建设和培养传教士及武士。先让祭司去膜拜附近的一座知识库，其内有“皈依术”的法术知识，用皈依术来增加自己的信徒，在右边靠海有一座石像，需要四位信徒来膜拜，可就地取材直接使用皈依术来使附近的野人皈依我方，就用他们来膜拜石像，膜拜石像可取“沼泽术”。

要注意的是MATAK会先带齐信徒来攻击，期间会路过石像，会先攻击我方正在膜拜石像的信徒。徵兆是画面上有大地之桥的符号出现，就是MATAK升起大地之桥要攻过来了，就要注意右边了。可在山谷入口建立二至三座的守卫塔，分别派武士及传教士进驻塔内，武士可通报有敌人来攻击，而传教士可在塔上进行感化敌人的任务。这是防御部分，再来就是积极挑起MATAK及CHUMARA的战争。祭司带几名贴身侍卫就可以出发，出了山谷沿途会有很多野人，可边走边皈依野人来增加自己的信徒，因为信徒是法力的来源，信徒越多，法力回复越快。

再来会看到一座小岛，上面有一座图腾像，先用闪电术将守卫击毙，再使用大地之桥到达岛上，祭拜图腾像后，MATAK和CHUMARA两阵地之间会升起一座大地之桥来连接两地，这样MATAK会带领自己的信徒们攻击CHUMARA，但并不是每次都是，这只是缓兵之计。争取时间来增加自己的信徒，祭司此时可在山谷入口设下沼泽术，来延缓CHUMARA的攻势，然后再到MATAK的阵地时，在途中会有一座石像，可取得催眠术，而其阵地的右下角去那里有一座知识库，内有“大地之桥”的法术知识，这次不用带太多人去就可取得“大地之桥”的法术，顺便也保留一些实力，不过取得法术要立刻回来，以防远水救不了近火。当自己传教士及武士够多时，就可出发去攻打MATAK了。

对MATAK是一场硬仗，先毁掉其神殿及武士训练所，再盯上MATAK，不要让她有时间施法术。灭掉MATAK后，回自己地盘再养精蓄锐，一样沿途搜括野人来弥补战争所损失的信徒。整顿好后出发去攻打CHUMARA，要注意其守卫塔会通报，到其阵地内时要注意其它守卫塔，因为CHUMARA就躲在守卫塔里伺机攻击我方，将CHUMARA打落地面时她就死了。趁她还未复活时将其所在的守卫塔毁掉，只要她复活就会再走到守卫塔的。再将神殿及武士训练所毁掉，此时可使用“催眠术”催眠CHUMARA的信徒，被催眠的信徒会帮忙拆房子，祭司就盯住CHUMARA的轮回座即可。若敌人全部被催眠也算我方胜利。

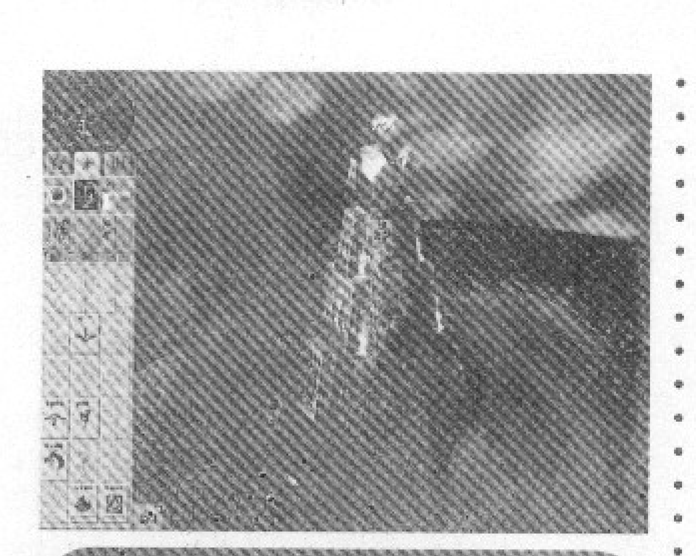


第七世界

(UNSEEN ENEMY)

CHUMARA会用“隐形术”使她的信徒隐形来攻击我们，所以先做好防御，建立守卫塔，来做前哨警戒。再建立神殿、武士训练所及营舍，先用皈依术将附近能找到的野人都皈依成我方的信徒，因为敌人会从两方攻过来，最严重的是祭司不在阵地，而敌方的传教士隐形来到我方的阵地来影响我方的信徒，也只有传教士能阻止传教士。先培养一批传教士在阵里守护，祭司再到最近的一座石像去膜拜，膜拜石像需要五个人，可找附近的野人帮忙。用大地之桥到达石像进行膜拜，可取得“腐蚀术”，画面若传出钟声及左下角有传教士或武器的图案或小画面出现黄点时，表示我方阵地有敌人入侵，必须赶紧去帮忙。

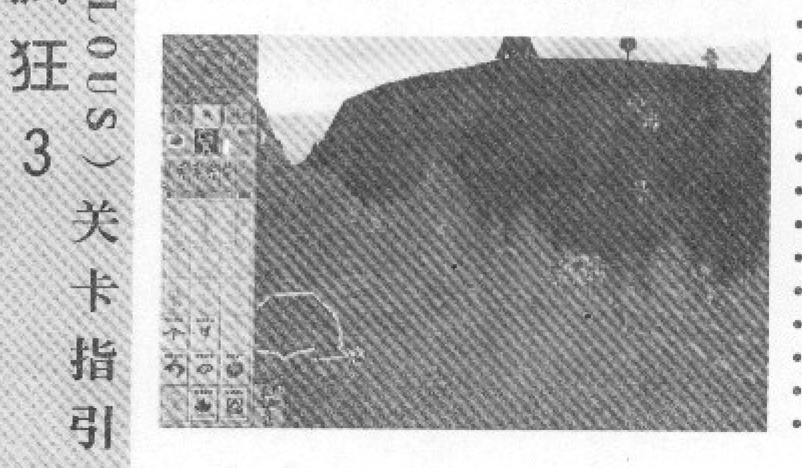
击退敌人入侵后，还是一样招兵买马，找寻野人培养军队，只不过是以传教士为主的军队，当人数够时(约3：1的比例)，就可挥军前进到CHUMARA的阵地，用大地之桥到达其阵地，先毁掉其神殿，让敌方无法再培养传教士，我方传教士会帮忙感化敌方信徒，被感化的信徒会帮忙拆房子。祭司先将CHUMARA击毙后，利用空档去CHUMARA知识库取得“隐形术”的法术知识，剩下的就是清除CHUMARA的信徒了。



第八世界
(CONTINENTAL DIVIDE)

这关会出现会丢火球、攻击力强而且可远距离攻击的火武士，也是我方最需注意的。先建造神殿及营舍培养传教士，然后让祭司去取得建造"火战士训练所"的建筑技术，使用大地之桥来到达知识库，取得"火战士训练所"的建筑技术后尽速回到阵地，赶紧盖起火战士训练所来培养火战士。另外有两座石像，各需要四人去膜拜，分别可取得魔法护盾及龙卷风术，在游戏进行同时可派人去取得，对攻击DAKINI有很大帮助；魔法护盾可防护我方信徒免于遭受DAKINI的法术攻击。

当火战士数量达到一定时将传教士及火武士集合，施以魔法护盾，然后进军DAKINI的阵地。先用龙卷风术将敌方的神殿及火武士训练所毁掉，然后我方祭司就守在DAKINI的轮回座就可，剩下的就是两方的信徒为自己的信念而战，不过我方祭司可在等DAKINI复活期间，帮忙一下我方信徒，这样很快就可过关了。



第九世界
(FIRE IN THE MIST)

这关会有战争迷雾的功能，未走过的地方是一片黑暗；而且你看不见敌人，而敌人却可看见你进而攻击你，所以先建立守卫塔、火战士训练所、神殿及营舍，建造好后让火战士及传教士进驻守卫塔来防御敌人，要注意的是CHUMARA的信徒会从海路进攻，所以海边防御是一大重点。祭司可留在阵地或带几名火战士去膜拜石像，还是整件工作都交给信徒去完成都可，这关有三个石像，其中两个较易取得，分别是地震术及龙卷风术。而另一个比较麻烦，是位于一个小岛上，必须搭船前往，若玩家无法取得敌方的船只(就是敌人入侵时所留下的船只)，就必须先取得CHUMARA所拥有的知识库--建造"船屋"的建筑技术。不过这样做会腹背受敌，所以尽量保留敌人的船只，去取得小岛上石像的"火山爆发术"。

当火战士及传教士人数够时，以及祭司的法术都是饱满的，就可以挥军前进。用大地之桥搭起战争的桥梁，如果要使用火山爆发术、地震术及龙卷风术时，先不要让我方人员进到敌阵去，因为前两项会严重损伤我方战力，甚至全灭。所以可先让祭司在敌阵附近先使用法术后，其他人员再继续前进。祭司可先用毒虫术扰乱CHUMARA的信徒，让我方的火战士有多一点时间攻击，然后将CHUMARA的神殿及火战士训练所毁掉，若尚未取得知识库的"船屋"建筑技术，先用一点时间去取得其知识，然后再盯上CHUMARA就可。当有火战士在闪电术的攻击范围时，不要客气地轰下去，因为祭司承受不了火战士的几发火球就会OVER的。往后游戏要注意这点，才不会在紧要关头功亏一篑。



第十世界
(FROM THE DEPTHS)

这关刚开始时也是与时间比赛，只不过是比赛逃命，注意画面会有一艘船，将祭司及传教士先调到船上，然后派信徒赶紧在船屋再造一艘船，将其他人调到这艘船上，因为在这期间，MATAK会一直使用腐蚀术使整个阵地陷入海中，不过这没有轮回座的阵地并不是你真正的目标，当务之急就是保住现有信徒，能保多少就保多少。

此时先启动闪电术开始补充法力，然后在附近的一座小岛上有一座图腾像，会有MATAK的信徒驻守，用一发冲击波就可除掉两位武士，在使用闪电术将守卫塔的传教士击毙，膜拜图腾像之后，自己真正阵地才会自海中浮现。赶紧驱船到岛上，叫信徒修建营舍，同时间用皈依术使野人成为我方信徒，否则野人很快会死亡。

先做好战争的准备，剩二至三分钟时就可进攻，到对岸抢滩时，要注意其守卫塔的火武士，可先用闪电术将他击毙，然后再膜拜图腾像，MATAK就会尝到与你之前一样的下场，整个阵地陷入海中。此时尚未过关，就表示还有MATAK的信徒存在，再去搜寻清理即可过关。如果玩家对自己很有自信的话，还有一个更快过关的方法，当小岛上的图腾像消失时，就表示另一图腾像的出现，可直接上岸膜拜令MATAK种族灭亡的图腾像，只是要能抵挡的住MATAK信徒们的攻势。

第十一世界
(TREACHERDUS SOULS)

这关要面对两个种族，分别是MATAK种族及CHUMARA种族，但难度并不会很高。先找寻野人，增加我方的信徒，在靠近海边的高地建立守卫塔，同时建立神殿及火武士训练所，让火武士进驻守卫塔，因为CHUMARA会常派船来攻击，在你与MATAK及CHUMARA之间有两座石像，分别可取得沼泽术及移山填海术，可利用时间去取得。

当作战人数够时，可先朝

CHUMARA进攻，用龙卷风术将守卫塔摧毁，然后进攻，在MATAK的阵地有一座知识库，可取得“催眠术”的法术知识，可利用时间去取得。当灭掉CHUMARA种族后，再转战MATAK种族，在MATAK阵地里，对MATAK的信徒施催眠术，自己人打自己才有打折，趁机去取MATAK的知识库的“沼泽术”的法术知识，可在MATAK的轮回座旁射下沼泽术，她就无法走出轮回座，剩下就是靠我方信徒努力了。

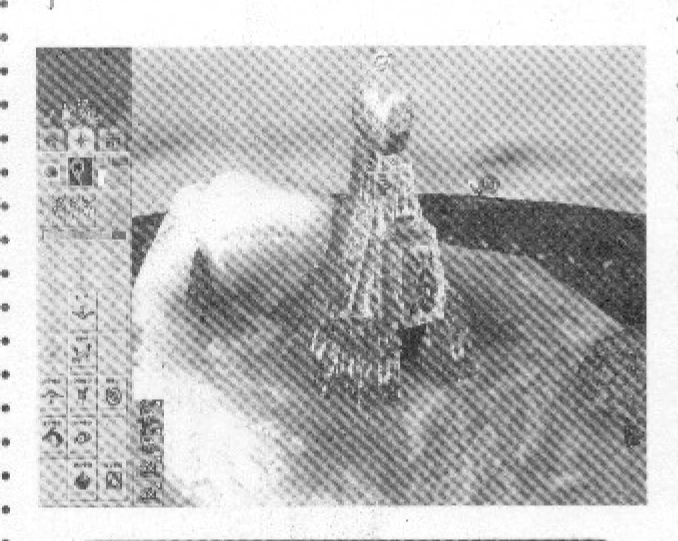
第十二世界

(AN EASY TARGET)

这次又得面对三个敌人，与第六关相似，只不过阵地是在小岛上，敌人要攻击必须使用大地之桥或驾驶船才能到达，所以要注意画面讯息是否有人使用大地之桥的法术，若有就表示有敌人要入侵。而对于海上就必须靠守卫塔了，所以先增加自己的信徒及营舍，然后在阵地四周盖守卫塔，

赶紧盖好神殿及火战士训练所，培养传教士及火战士进驻守卫塔，靠海的守卫塔最好都是火战士驻守，要消灭由海路入侵的敌人较快。而敌人升起的大地之桥处就由传教士驻守来感化敌方的信徒。CHUMARA拥有的知识库是建造“间谍训练所”的建筑知识，所以CHUMARA会派间谍入侵我方阵地，随时注意阵地是否有异状。

当作战准备就绪后，可先攻打CHUMARA，不要理会MATAK及DAKINI，先将CHUMARA的神殿及火武士训练所毁掉，再用催眠术催眠CHUMARA的信徒，让他们帮忙打，祭司再去取CHUMARA知识库的间谍训练所的知识，要消灭CHUMARA是很快的。再来就是转战DAKINI，方法和攻打CHUMARA一样，在这可取得DAKINI知识库的“龙卷风术”的法术知识。最后就是攻打MATAK了，在未上岸时，可对岸上MATAK的信徒施催眠术，让他们自相残杀，快没人时再行上岸。在MATAK的阵地，因其信徒很多，所以多利用我方传教士及火武士，或祭司本身的催眠术及沼泽术，将沼泽术施在营舍或主要通道上，可一举歼灭很多敌人，不过要防止我方信徒靠近。祭司就可趁空档取MATAK知识库“腐蚀术”的法术知识，再回来盯MATAK就可轻松获胜了。

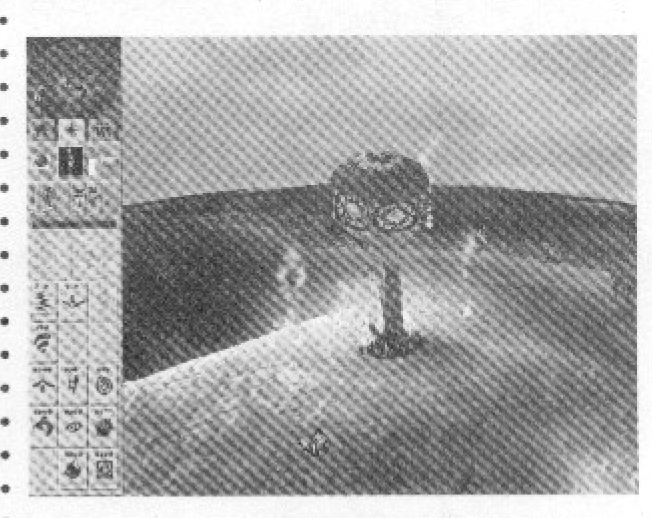


第十三世界

(AERIAL BOMBARDMENT)

这关CHUMARA会用热汽球来进行攻击，所以第一步是先建立守卫塔、神殿及火武士训练所，也不要忘记广收信徒。在阵地四周做好防御工事，再到岛上附近的石像去取得“火山爆发术”，靠近MATAK的石像可取得“魔法护盾术”，而海上小岛的石像可取得“火风暴术”。当CHUMARA的信徒来攻击时，记得要留下几个热汽球，可利用它到海上小岛去取得“火风暴术”。准备好后就先留几个火武士及传教士镇守阵地，再去攻打MATAK，祭司可在热汽球上使用腐蚀术使MATAK的建筑陷入海中(甚至可使大部分MATAK的阵地毁掉)，不过要注意MATAK的火武士，只要祭司被打下热汽球就会死亡。

灭掉MATAK后就剩下CHUMARA了，先搭乘热汽球毁掉其守卫塔，再去CHUMARA阵地知识库取建造“热汽球屋”的建筑技术，取得技术后，就可开始攻击CHUMARA了。将这关取得的火山爆发术、地震术及火风暴术用在CHUMARA的阵地上，可毁掉大半的建筑物，记得要等法术作用结束时再让我方信徒靠近或者下热汽球，否则他们也是会被烧死的。祭司就在热汽球上盯住整个敌方状况即可，一有不对劲就用法术来帮忙我方信徒，离胜利就不远了。



第十四世界

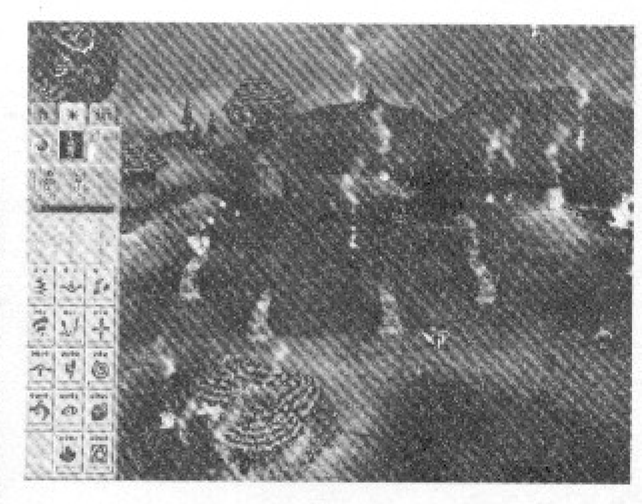
(ATTACKED FROM ALL SIDES)

这关也是一样面对三个敌种族。刚开始时先在海边和在面对DAKINI及CHUMARA的方向各建立守卫塔，让火武士及传教士驻守，因为CHUMARA没多久就会从海路攻击，所以先建立起防御线，如果还嫌不够的话，可在海边布下沼泽术，让CHUMARA根本没有上岸的机会。接下来开始招兵买马，培养人才，建造热汽球(要注意信徒的状况，当信徒双手举起来时，要赶紧将他调离那个地方，否则该信徒会死亡)，来个热汽球之旅。

当搭载完火武士及传教士后，先朝MATAK阵地出发，祭司远远地用闪电术将MATAK的守卫塔火武士打下来或者乾脆用龙卷风术将其摧毁，然后让其他信徒进去厮杀一番，祭司可在MATAK的阵地找到一座知识库，可取得“移山填土术”(要随时注意我方阵地的状况，因为DAKINI会派间谍潜入破坏我方建筑物)，直到MATAK的轮回座消失后就可回阵地。当建地不够平整，可用移山填土术来改变陡峭的山势，就可多一些建地使用，多盖一些营舍。可利用空闲去取得其它两座石像的法术，分别是地震术及死

亡天使的法术。

准备好下一波攻势后就可起身攻打CHUMARA，攻打的方法也是同攻打MATAK一样，只不过先不要使用取得的法术，留下来对付DAKINI，在CHUMARA阵地的知识库可取得"魔法护盾术"的法术知识。灭了CHUMARA后，可转往进攻DAKINI，将身上能用的法术先用，尤其是死亡天使及地震术是最具威力的，好好的利用，可趁此时去取得DAKINI知识库的"火风暴术"，因为这也是最具威力的法术之一。因为死亡天使在攻击敌人有点慢，所以祭司可帮忙打就可过关。



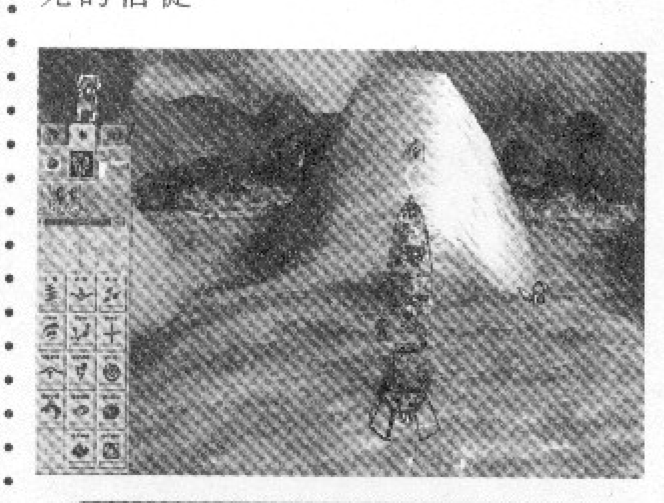
第十五世界

(IN CARCERATED)

这一关较有趣的是我方无所不能的祭司，竟被囚禁起来，这次就必须靠信徒的解救了，而且必须在时间倒数终了时救出祭司，否则就无法过关。一开始只有约七分半钟的时间，所以所有动作一定要快，先派在营舍外的信徒去造船，千万不要派正在营舍内休息的信徒(此时先启动祭司的法术的闪电术，这很重要)，因为船一造好时，信徒会驾船回转一圈，若该信徒没有体力的话，会在回转时就体力透支而落海，此时我方不容许损失任何人。

这关玩法有很多种，在此介绍两种方法：一是培养武士、火武士及传教士；另一种是培养火武士及传教士各半即可。两种方法都需要传教士，如果没有传教士这关就过不了。造船同时可将营舍的信徒调去培训成此次任务所需要的型态(与体力无关)，船造好五至六艘，在最后二至三分钟时将信徒分别调到船上，就可出发抢滩。若是采第一个方法，先派武士抢滩攻击前三座守卫塔，当塔内的火武士被做掉后，其它船只可陆续前进；若是第二个方法，就不要管前三座守卫塔，直接冲过去上岸，此时一堆敌人在岸上蓄势待发，就看我方信徒表现，这时第二个方法成功机会较大。

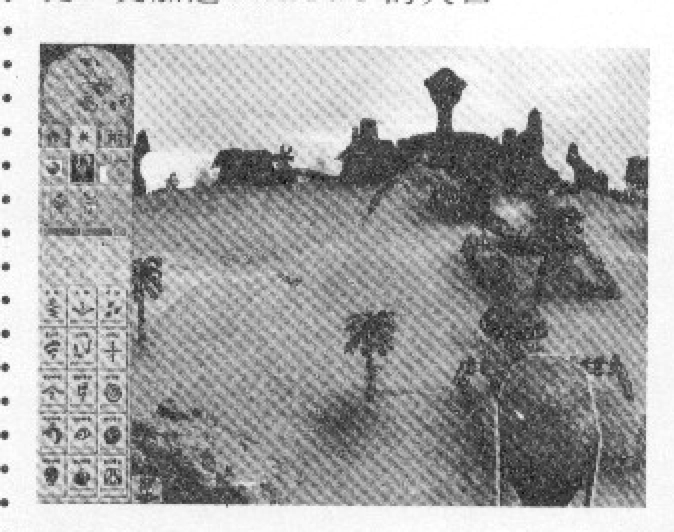
传教士感化敌人后，就将所有人派去拆囚禁祭司的监牢，监牢旁也有三座守卫塔的火武士也是要注意，若有多余的武士可派去拆守卫塔，若没有，就专心地拆监牢，等监牢一散，祭司第一时间就使用闪电术先将正前方守卫塔的火武士击毙，然后再料理旁边两座及之前三座守卫塔。如果还有火武士的守卫塔，再来膜拜石柱，可取得"火山爆发术"，此时就已经是胜利了。慢慢的走到最高点，朝中心施下火山爆发术，几乎就可将敌人全灭，如果还未过关，表示敌人尚未完全死光，到海岸边应可找到其他未死的信徒。



第十六世界

(BLOODLUST)

这关并没有很难的地方，开始时先建立守卫塔，让火武士进驻塔内，因为MATAK和DAKINI的信徒会乘坐汽球来攻击，所以先建立好防御线，然后派一些信徒去膜拜石像。这世界有三座石像，其中两座都是提供"嗜血术"，差别是较近的一座只提供一次嗜血术，在靠近MATAK附近的石像则是无限提供，只不过嗜血术只在这关才有，过了这关就不会再出现了。而在小岛上则有令人兴奋的"死亡天使术"，取得这两种法术后，就可采取攻势。可先攻打MATAK，可乘坐自己制造的热汽球或MATAK及DAKINI的信徒所遗留下来的热汽球，只要留下一些人来守护阵地。到MATAK的阵地时，先施嗜血术在自己的信徒身上，信徒会被一道光环围住，此时的信徒会比平时更勇更猛，这就是嗜血术的威力，祭司只要钉住MATAK就可，而MATAK种族很快就会被消灭。再来就剩下DAKINI了，也是用同样的方法，只不过这次再加上死亡天使(103)，祭司再辅以其他的法术使其无法再培养具有威胁性的信徒，更加速DAKINI的灭亡。

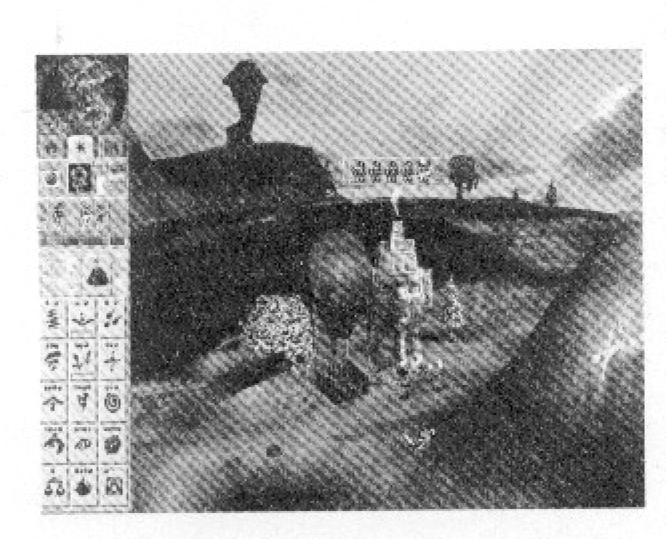


第十七世界

(MIDDLE GROUND)

这关特别的是四个种族围绕一座石像，而四个根据地又相互贯通，而石像所藏的法术是一种名叫"毁天灭地术"，开始时DAKINI、CHUMARA和MATAK都会亲自带信徒前去膜拜，而且会在石像前发生冲突。开始时不要理他们，先在三条通道建立守卫塔，派火武士及传教士进驻，不过最主要的是通往石像的通道一定要多一点人手，其他三名祭司的信徒有时不会膜拜石像而会直接攻过来，而且人数庞大，若觉得招架不住可先设下沼泽术挡一下，只不过挡不了多少敌人，当务之急先建营舍、神殿及火武士训练所，尤其火武士要培养多一点，一有野人出现，就立刻将他皈依培养成火战士。当火战士有五至六群以上(在火武士训练所前，火武士会自行排列五人一群)，就带领信徒前去膜拜石像，到达石像时先在敌方通往石像的三条通道设下沼泽术或施腐

蚀术让通道陷入海中，使其他三方的人马无法通过，就可安稳的取得“毁天灭地术”。取得“毁天灭地术”就可立刻施展，地面会升起一座竞技场，四位祭司各据一方，然后各方各自拥有多少信徒会一一传送到竞技场来，这就是为何要多培养火武士的原因。当传送完毕时，四方的信徒就开始进场战斗，真是壮观，会看到信徒满天飞。当某一方的信徒被杀尽后，该方祭司也会被其他祭司用法术给干掉，若先做好准备，胜利当然属于我方的。当我方完全胜利时，若还有一些信徒，不要急着离开，还可看到信徒们跳舞。

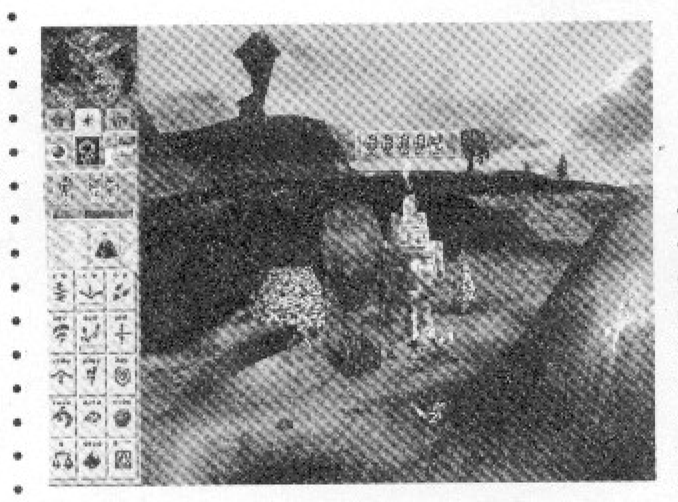


第十八世界

(HEAD HUNTER)

这关是与DAKINI作邻居，所以还是先做好防御工事，与前一关一样盖好守卫塔、火武士训练所及神殿。一方面防止敌人入侵，另一方面加紧培养火武士，因为在与DAKINI之间有一座石像，可取得“毁天灭地术”，聪明的玩家应该知道如何做了吧。在与CHUMARA及MATAK之间各有一座石像，两座石像所拥有的魔法都是“火山爆发术”，请务必取得。因为火山爆发术是削弱敌人实力的最快方法，所以这关的真正敌人只有DAKINI。

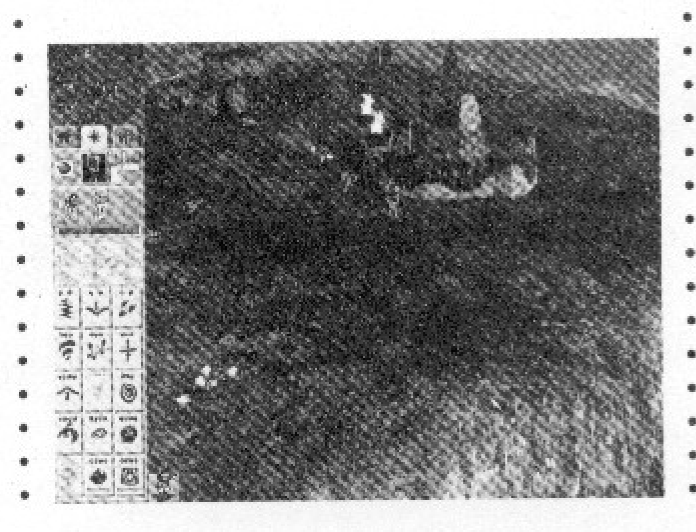
取得火山爆发术就先请各用在CHUMARA及MATAK的阵地上，而CHUMARA及MATAK就不成气候了，剩下的就专心培养火武士及传教士。有把握时就可使用毁天灭地术与DAKINI来一决高下，而CHUMARA及MATAK经过你的摧残后，根本就没有比赛权，一下子就OUT！



第十九世界

(UNLIKELY ALLIES)

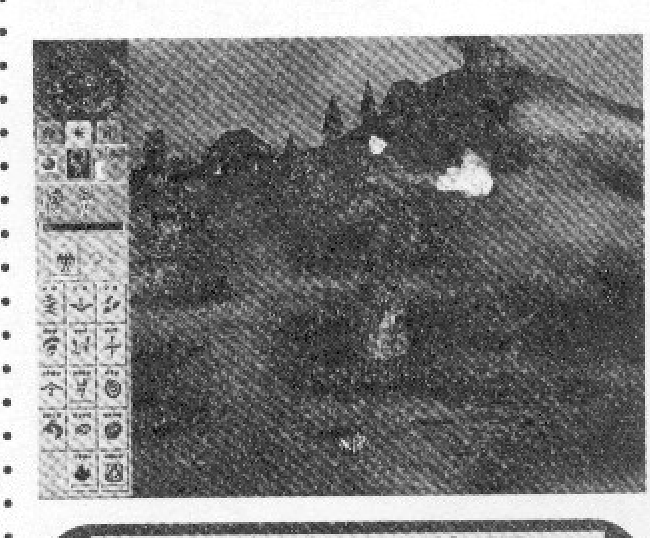
这一关是破天荒地你要保护CHUMARA，名义上是与她结盟，共同对抗法力强大的DAKINI，但事实上是你必须去保护CHUMARA，因为如果CHUMARA被DIKNI灭掉的话，此关就算失败。而刚开始没多久后，DAKINI就会举兵侵犯CHUMARA，所以必须先膜拜石像取得“传送术”，可藉由传送术将我方人员传送到CHUMARA的阵营去帮助他们。基本上CHUMARA是不会派信徒去攻打DAKINI的，消灭DAKINI的重任还是落在你身上，所以还是加强自己的武力，做好消灭DAKINI的准备。在准备的同时，如果画面有战斗的图案出现，就表示DAKINI又攻打CHUMARA，此时再利用传送术将我方信徒传送过去帮忙，这关只有三次的传送术要注意，祭司可趁DAKINI回兵之际，带着大批有战力的人，去取得在DAKINI附近石像的“火山爆发术”，然后将火山爆发术使用在DAKINI的阵地，再派大军入境，进行清肃异己的的任务，就可消灭DAKINI了。



第二十世界

(ARCHIPELAGO)

这关简单多了，只对付DAKINI而已，而最令人兴奋的是在DAKINI阵地的知识库，有“死亡天使术”的法术知识，而其他石像也有大地之桥术、移山填土术、火风暴术及火山爆发术，取不取都无所谓。不过先不管知识库，因为自己的阵地很小，必须使用大地之桥与其他小岛连接来增加自己可建的阵地，相对的DAKINI会从海路进行入侵的动作，所以必须在海边布下能够阻止DAKINI信徒上岸的兵力。守卫塔及火武士是不可欠缺的，当部署完毕后，祭司要进行最重要的任务，去DAKINI阵地的知识库取得“死亡天使术”的知识，要取得死亡天使术的知识并不会很困难，尽量少与DAKINI的信徒起冲突，取得知识后再回去调派兵力进攻，使用死亡天使再加上我方的信徒，DAKINI没多久就灭亡了。

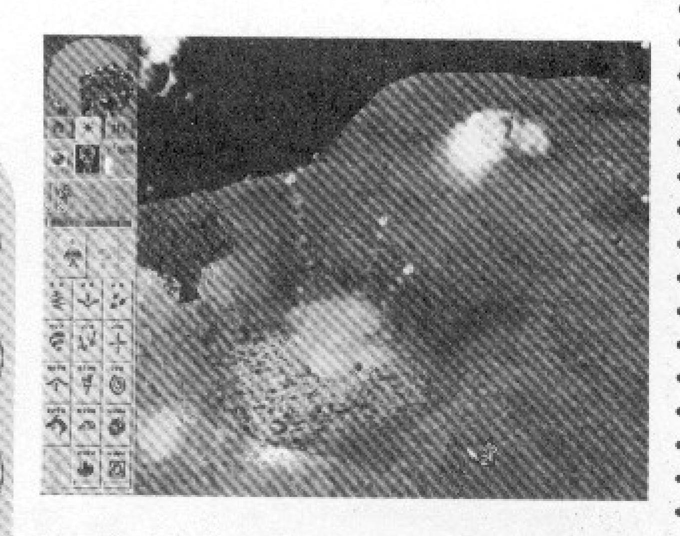


第二十一世界

(FRACTURED EARTH)

刚开始时，我方的阵地旁有一火山口及一座图腾像，膜拜图腾像会使火山口封闭，避免在我方阵地发生一次惨案，不过DAKINI会在我方阵地施“火山爆发术”，所以先建守卫塔，尽量不要让DAKINI到达我方阵地。若地表在摇动，就表示又有一次

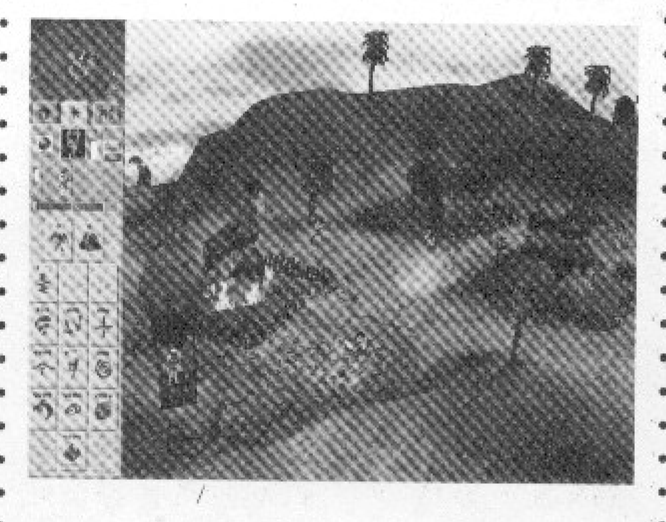
火山爆发，祭司可乘坐热汽球前去DAKINI知识库取得“火山爆发术”，途中若有经过一座石像，可以不用理它，因为石像提供的法术是腐蚀术，不取也没有影响。要随时注意我方阵地的情况，若我方阵地有火山爆发时，即刻将其他信徒疏散，将损失降到最低。取得“火山爆发术”后，就可开始调派兵力准备进攻，记得都让火武士及传教士坐热汽球去攻击DAKINI，先在DAKINI的阵地施下死亡天使术及火山爆发术，再来才让我方信徒进行攻击，这样DAKINI很快就灭了。



第二十二世界
(SOLD)

注意开头的介绍，三根石柱、一艘船及一个热汽球，这些就是过关的关键。先膜拜第一根石柱，可让所有的法术都是充满的状态，小岛上的石柱先不要管它，因为它是待会要快速补充法力才用的。右走会到达DAKINI的阵地，不要进去在外围使用腐蚀术或沼泽术就可将DAKINI灭掉，千万不要使用火山爆发术，因为那会使小船毁掉的。灭掉DAKINI后坐上小船去小岛上的石柱膜拜快速补充法力，然后出发去寻找热汽球。热汽球是位于CHUMARA的阵地外围，可在海上对热汽球所在的山头使用腐蚀术，这样热汽球会自动降下来，祭司也比较好登上去。然后用闪电术将守卫塔的火武士打下来，而CHUMARA是躲在其阵地里的一座守卫塔上，可将她找出来用闪电术将她击毙，然后停在CHUMARA轮回座附近，在热汽球下方设下沼泽术，CHUMARA的信徒会自动来送死。因为DAKINI及CHUMARA并不是这世界最强大的，所以很容易将他们灭亡。

再来就轮到MATAK了。先绕到MATAK阵地的石柱膜拜快速补充法力，要注意的是MATAK阵地上的火武士，因为祭司很容易被打下来，所以要到石柱时，尽量少靠近石柱以外的地方。此时可先放出死亡天使，再去膜拜石柱，再坐上热汽球对MATAK的阵地施火山爆发术，MATAK种族就几乎全灭，其它残存的信徒很快就可清理完毕了。

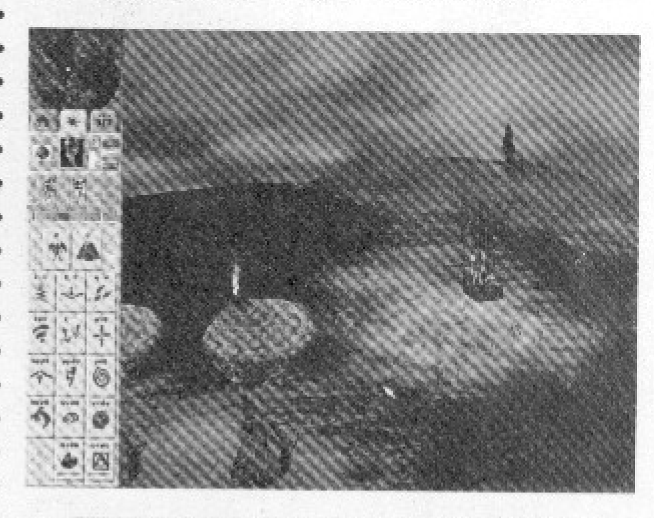


第二十三世界
(INFERNO)

这关刚开始时，你的建地并不多，可用移山填海术来增加自己的阵地。至于石像的火风暴术，取不取得无关紧要。CHUMARA的信徒会乘坐热汽球来攻击，所以要赶紧建立防御线，在山谷入口设下沼泽术，可暂缓DAKINI及MATAK的攻势，当CHUMARA来攻击时，尽量留下热汽球，可节省我方制造热汽球的时间。当做好准备时可先向DAKINI或MATAK攻击，因为他们两人靠的最近，出发时留下一些人来防御CHUMARA的攻击。辛苦的灭掉DAKINI及MATAK后，先回阵地再继续增加武力及热汽球，当数量够时就可大举进军CHUMARA的阵地，灭了CHUMARA就可进入下一世界了。

第二十四世界
(JOURNEY'S END)

一开始时其他三位祭司的规模都很大，而你什么建设都没有，可先在阵地的三条通道设下沼泽术，暂缓其他三位祭司的攻势，因为其他三位祭司很快的就会举兵进攻，会打得你措手不及。防御很重要，因为当你去攻打任何一方，其他两方都会来攻击，所以进攻时要速战速决，战完立刻回阵地补充兵力。还有另一种方法，就是在自己的阵地先放出死亡天使，让他自行去攻击敌人，不过这样消灭敌人会比较慢。好不容易灭到其他三个种族后，会出现一段动画，你的信徒排成两边对你膜拜，你将面具交给另一个少女后慢慢走向轮回座，然后将轮回座的能量提升到最大，而轮回座所释放的能量使你到达天上。虽然轮回座毁了，但目的已达到了，因为你已成为天上的神，不需要轮回座了。



第二十五世界
(THE BEGINNING)

此关是最后一关，任务是保护你的信徒及阵地，以往施法都有范围限制，不过你现在已经是天上的神了，再也没有施法范围的限制(只不过你的法力还是取决于信徒的多寡)，这是MATAK、CHUMARA及DAKINI所望尘莫及的。可直接攻击敌人阵地，不过一开始三方祭司都会派其信徒来攻击，所以先将第一波的攻势挡下来，在三条通道上布下沼泽术及一些防御措施，就可直接攻击三方的阵地，法术随便用，只要能灭掉三位祭司及其信徒即可。只要三方全灭，我方还有信徒就算胜利，而整个游戏到此结束。

S&C



盟军敢死队

COMMANDOS 战术指引手册(中)

第8关
Pyrotechnics

◆**执行队员**：绿扁帽、狙击手。

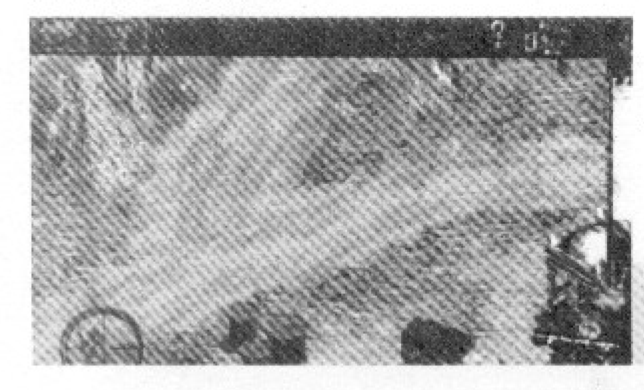
◆**任务目的**：爆破基地内的储油设施，并搭乘前来接应的吉普车脱逃。

◆**攻略提示**：虽然这一关敌人很多，但都是单兵编组，所以大多可以用绿扁帽解决。另外基地内有两座军营，其中一座是用石头造的，无法用油桶爆破，所以还是尽量别去触动警报。狙击手有六发精准来福枪弹，但最好还是省点用。

首先让绿扁帽利用声波引诱装置诱杀周遭的敌兵，这时要注意山脚下的巡逻兵，如果太靠近崖边的话，有时会被发现。记住解决敌兵后要藏好尸体，不然被发现时便会触动警报。至于最右边的炮手，最好用狙击枪解决，不然撤退时可是会被他干掉的。

有没有注意到绿扁帽可以攀爬山崖？先派狙击手狙杀东边山脚下的哨兵，这时基地内会有个巡逻兵会发现其尸体，而跑出基地查看；这时注意其视野，再让绿扁帽爬下山崖，然后在该敌兵尚未完全到达哨兵处时予以刺杀。这里的时间要拿捏准确一点，太早或太晚都会被发现或触发警报。

接下来再让狙击手解决西边油桶旁的敌兵，但要注意别被其他人发现，同时要在该敌兵走到最西边时再击杀，以免其尸体被人发现。然后让绿扁帽回到山上，再让他从山路往下伏进，尽速躲到左边的油桶旁（刚刚的敌兵尸体旁）。


在此位置射击后，其尸体才不会被他人发现。

接下来就简单些了。注意敌兵的视野，然后将基地西方的巡逻兵及哨兵一一解决，直到左边的敌兵全部消灭为止。比较麻烦的是右边的敌兵，由于哨兵们会相互照应，所以得先标定上方哨兵的视野，然后伏进到其视野较远处，这时他仍然不会发现；然后让绿扁帽迅速地站起、再趴下，这时哨兵以为眼花了，而走过来看个究竟，这时你便可以乘机刺杀，那其他敌兵就很容易解决了。让狙击手解决道路桥旁的机枪手及巡逻兵后，便可以准备爆破任务了。由于一引爆油桶便会触动警报，所以队员必须从基地外引爆，因此得先将周遭的油桶排成可以连续引爆的位置（山上也有一些油桶），然后再从外面以手枪引爆（别太靠近，否则会被炸到）。成功的话，四座储油桶便会一起爆破，然后队员再搭上从东边桥上前来接应的吉普车便可安然过关。

第9关
A Courtesy call

◆**执行队员**：绿扁帽、狙击手、工兵、司机、间谍。

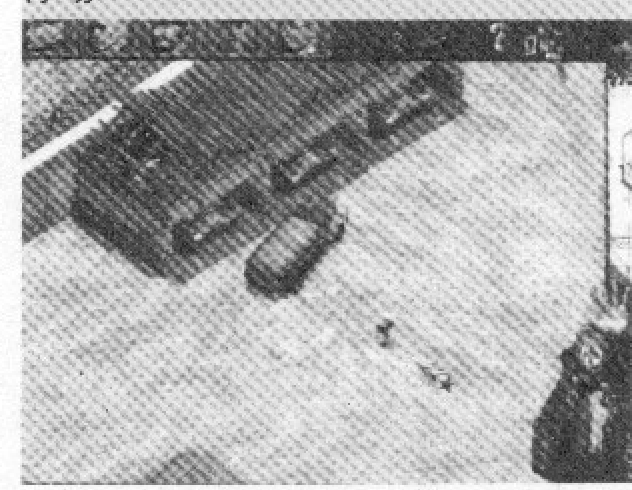
◆**任务目的**：爆破指挥部、弹药库、碉堡、通讯雷达及连络站等指定之五项基地设施，并搭乘由西南方前来接应的卡车脱逃。

◆**攻略提示**：一开始我方队员分为两路，西南方为绿扁帽、狙击手及工兵，东北方则是司机及间谍。这一关的敌人并不多，不过在警报响起时，车库内的豹式坦克会出来阻挡脱逃之路，所以如何阻止坦克是相当重要。

首先让已伪装过的间谍混入敌基地，先解决东侧门口的哨兵及巡逻单兵，然后再由内往外清除西侧门口的防线，让另一路的绿扁帽得以进入基地内。接下来让间谍及绿扁帽合作解决上方的三名哨兵及巡逻单兵，这样基地内侧就只剩下一组由士官及两名士兵所组成的巡逻队了。

接下来让间谍去诱开巡逻队的注意，然后让狙击队员连续击杀这三名敌兵（速度要快！）；若成功的话，就可以慢慢执行任务了。接下来先让司机进入基地并开走西北方的油罐车，然后将它堵在三辆坦克所停放的车库之左侧及中央门口之间，这样到时警报响起时，便可以阻止并破坏其中两辆坦克。

将油罐车停在此处便可以阻挡坦克的行动。



先让工兵在西北方的碉堡及东南方的通讯雷达处放置摇控炸弹，然后让绿扁帽将中间四个油桶的其中两个分别搬到中央的指挥部及弹药库旁。接下来让所有队员都撤退到西方的门口等待，然后让狙击手击爆两个目标旁的油桶！

在建筑物被毁的一瞬间，军营内的敌兵及坦克都会开始搜捕行动，但其中坦克会因撞到门口的油罐车而爆炸，所以会追杀队员就只剩士兵；这时一边让狙击手与众人会合，一边让工兵再引爆剩下两枚炸弹，然后等卡车接应时再集体冲上卡车即可过关。



万象攻略台

第10关
Operation Icarus

◆**执行队员**：绿扁帽、狙击手、工兵、司机。
◆**任务目的**：拯救被俘的飞行员、爆破雷达站及两架急降下爆击机，然后搭乘北方的飞机脱逃。
◆**攻略提示**：先救出基地内监狱的飞行员，并带他到较安全的地方。基地内东南方有五辆坦克，其中有一辆是无人的，我方可以派司机抢过来纳为己用。另外基地外的沙地可让绿扁帽隐藏，可以妥善利用，不过要注意基地外的沙地上会留下足迹。

首先让绿扁帽清除基地外围的敌兵，要注意各敌兵的视野；至于三人巡逻队的巡逻范围颇大，所以避开其视线即可。记住妥善利用声波引诱装置及隐藏技能，会有利于任务进行。

将油罐车停在此处便可以阻挡坦克的行动



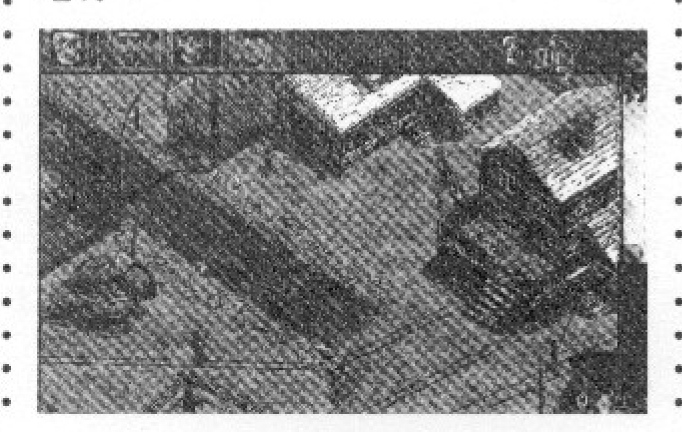
接下来先解决基地西侧大门的巡逻兵，然后再清除监狱附近的其它巡逻兵，以救出飞行员（栅门可直接由外打开）。先让飞行员躲到较安全的地方，然后再让陆战队员伏进，解决整修中坦克旁边的哨兵，然后在被发现前尽速将其尸体隐藏起来。

这时有没有看到东南方的角落有一辆无人坦克（游标靠近时会变成可控制的图形）？利用整修中坦克的掩护及声波引诱装置先解决哨兵，并将其尸体藏在左上方的箱子旁，然后察看左侧哨兵的视野，在其视野移开时立刻从旁冲出刺杀，再将遗体藏在刚才放尸体的地方。再解决另一名在走道附近巡逻的敌兵后（小心别被旁边的哨兵发现），便将其他队员及刚救出的飞行员一起集结到绿扁帽处，然后趁最下方的三人巡逻队远离时立刻登上坦克，这时在基地内的其它四辆坦克也会开始行动，要准备开战了！

由于坦克不怕一般的机枪攻击，所以真正有威胁的就是这四辆敌军坦克。注意对方坦克的动态，并预先将炮管方向对好（先试射一炮即可调整），等到敌方坦克进入视野时，立刻开炮轰！除非太近或对方的炮口正好也面对我方坦克，否则应该可以顺利解决对方。接下来先等敌人移动，然后用守株待兔的方式解决其它两辆。还有一辆呢？原来跑到北方预定脱逃的道路去了！在基地大门内摆好阵势，等他一回来就开火轰掉！至于其它杂兵呢？要轰、要射或碾都随便啦！

等到敌人都不再出现后，就让工兵下车并到预定爆破的建筑物旁安装定时炸弹，然后再回到坦克上并往北方移动（也可以多轰掉几栋建筑物以赚取评分）。这时道路旁会有三挺重机枪攻击，而北方的军营也会不断出现敌兵，但对拥有强大火力及厚重装甲的豹式坦克而言，都是送死罢了。

等所有敌人全灭后，我方所有人便可以下车。记得还有两架爆击机要摧毁吗？将飞机旁边的油桶搬到飞机旁，再开枪引爆即可完成任务，然后所有人便可以大摇大摆地利用正在跑道上的飞机，离开这处已成为废墟的地方。



第11关
In The Soup

◆**执行队员**：绿扁帽、狙击手、工兵、司机、间谍。
◆**任务目的**：爆破四座油井抢夺东方的装甲车从西方脱逃。
◆**攻略提示**：这一关守卫的敌兵可说是空前众多，所以一定要先拟好作战计划。其中分散各地的三人巡逻队虽然无法消灭，但可利用小屋来辗转前进。除了利用间谍的分心及绿扁帽的声波引诱装置之外，利用留在沙地上的足迹及尸体也可以诱敌来。另外北方的隧道最好炸掉，可以阻止敌方的装甲车前来妨碍脱逃。

首先要解决的，便是充斥在东南方街道上的众多守军；妥善利用间谍及绿扁帽，相信已经完成这么多任务的各位，花点功夫应该可以解决这些敌军。在这里有涸小技巧：利用尸体来诱敌，等到发现的巡逻兵前来查看时，再让间谍在其尚未喊叫前给他一针，只要没破发现的话，还可重复使用哦！

接下来的难题便是中间三叉路的守军，先派间谍到制高点解决居高临下的两名哨兵，然后在南方的巡逻队远离时解决守门的哨兵，这时三叉路中的某个哨兵会前来查看，所以得先让间谍诱开他，然后再让绿扁帽移动油桶将尸体就地隐藏起来，便不会被发现了。

由于中间三叉路的巡逻兵共有三人会互相照应，所以先设法解决会经过城门的哨兵（提示：间谍可以用身体将哨兵“撞”到较隐秘的地方），然后再配合绿扁帽解决其他两名，不过要注意其他敌兵的视线，且需要有会多试几次的心理准备。

当成功解决这些巡逻兵之后，让狙击手在不会被发现的地方解决中央军营上的两名哨兵（其中一名会往返巡逻），然后让间谍先解决北方隧道旁两座油井南方通道的巡逻兵，再去吸引住中央巡逻队的注意力；之后让绿扁帽解决另一个巡逻单兵及两侧门

口的哨兵，然后工兵便可以进行将遥控炸弹安装到中央及东方两座油井的任务，再到北方的隧道旁安装第三个定时炸弹。那隧道旁的两座油井怎么办？先让工兵到两座油井的南方趴下“待命”。

继续让间谍吸引住中央的巡逻队，绿扁帽、狙击手及司机则设法避过巡逻队的注意，进入停放在东边油井旁的装甲车内，然后让司机将装甲车经中央巡逻队的死角移到西北方的脱逃点旁，再让间谍赶在西北方的巡逻队尚未发现装甲车时将其稳住。

接下来准备了！隧道旁的油井附近不是会有辆油罐车来回穿梭吗？算准手榴弹的投掷距离，然后在油罐车经过两座油井之间时丢出手榴弹；如果顺利的话，爆炸的油罐车将会同时引爆两座油井。这时工兵再将其它三枚摇控炸弹引爆，炸毁其余两座油井及隧道，然后再全速跑上装甲车。

虽然装甲车的装甲没坦克硬，但至少还挨得住一定数量子弹，所以只要争取时间让所有队员都搭上装甲车的话，顺利脱逃应该不是什么难事，况且装甲车还有机枪可以自卫哦！

算准油罐车的动向再以手榴弹引爆，便可同时炸毁两处油井。



第12关

Up on the Roofup on the Roof

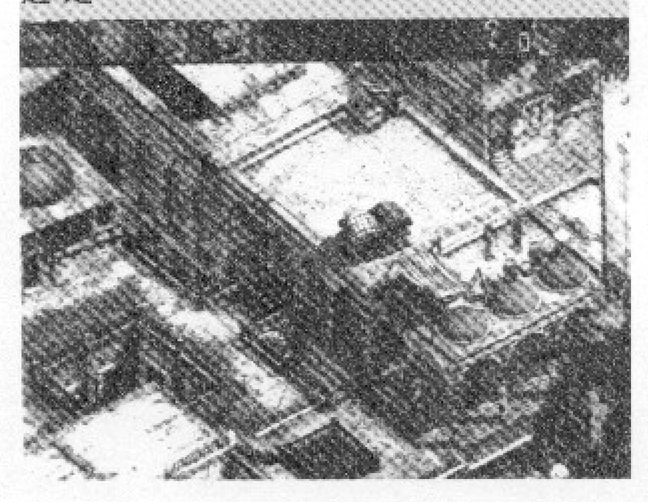
◆**执行队员**：绿扁帽、狙击手、间谍。

◆**任务目的**：救出囚犯并从南方搭乘前来接应的卡车脱逃。

◆**攻略提示**：一开始时除了间谍外的所有队员都躲在房子内，因此必须先清出一些空间让他们得以自由行动。别急着救人，先勘察一下地形，然后确认逃脱路线后，再将沿途上的敌人一一歼灭即可。若能善用间谍的话，不用狙击手上场也可以完成清除路障的任务。地图中有两组巡逻队，让间谍去引开就好，别想要去歼灭他们，那可是自杀行动。

首先让间谍吸引住巡逻队的注意，然后绿扁帽趁巡逻单兵通过其隐藏的房门时，立刻跳出来击倒巡逻兵，再将尸体搬运到最西边的阴暗角落处。接下来让间谍与绿扁帽从藏匿尸体旁边的楼梯爬上屋顶，注意各敌兵的视野，然后将这区域的敌人清除并将尸体藏好。由于靠近屋顶边缘的哨兵与对面的哨兵相互照应，所以要先让间谍去引开对方哨兵的注意力，然后手脚得俐落点。

狙击手藏匿的小屋后方是最佳的藏尸之处。



接下来便是屋顶上的众多敌人了。本任务中以这个阶段的进行最难，不过靠近北边的小屋内有狙击手待命，所以可视情形使用，不过在此将以不用狙击手的方式来进行。要怎么突破敌人重重的警戒网呢？要诀是利用敌兵看见同伴尸体时，大多会前来查看的特性。

以下将解说其方式：

(1)当哨兵A及哨兵B互相照应时，先标定哨兵B的视野。

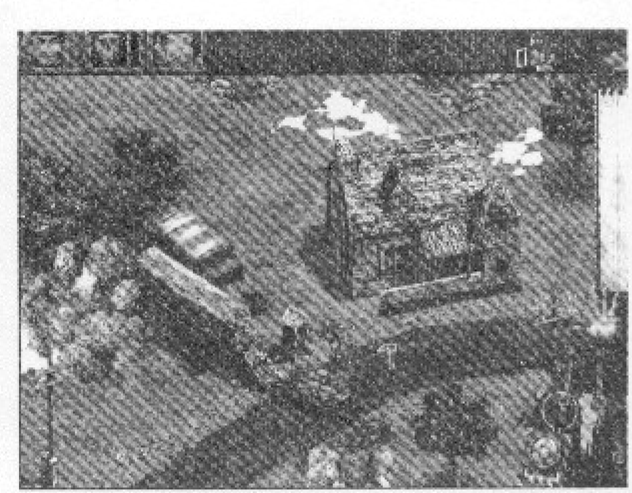
(2)当哨兵B的视野离开哨兵A的一瞬间，让间谍用毒药针剂毒杀哨兵A，再将游标恢复原状，并离开其尸体远一点。

(3)当哨兵B回头再看到哨兵的尸体时，由于间谍已扮成敌兵模样，故哨兵B不会对其起疑，但是会前往哨兵A的位置查看。

(4)等哨兵B从间谍旁边经过时，间谍就可趁机将哨兵B毒杀，但要注意动手时别被其它人发现。

利用这种“尸体诱杀术”，再注意一下地形与视野的话，间谍便可以将沿路的敌兵一一清除，甚至连绿扁帽及狙击手都不需上场。至于东南方有两个并排的哨兵，一样可以使用这种手法于以清除。

等到剩下两队三人巡逻队时，让间谍回到一开始的牢门外；先引开巡逻队的注意，然后绿扁帽便可以趁机救人，再夥同狙击手跑到接应车辆的附近屋顶上待命，然后间谍再前往此处，在另一队巡逻队从楼梯往港口方向行进时，引开其注意力，而后其它人再全速跑到车上，接下来间谍再到车上会合，便可以安然离开了。S&C





下期待续

万象攻略台

三界谕2～真爱不死

详细指引攻略－下篇



白狼巫主－芬丽斯

普罗岛、紫罗兰花园

凯和夏凡娜两个人往布尔蒙中部大陆走去，并照夏凡娜的意思前往普罗岛。到了普罗岛，便听到岛上的人在说苏家的庭院里有通往紫罗兰花园的密道，夏凡娜和凯在这里闲逛，遇到了一个提皮箱的小贩，在出售一年前突然失踪的新月湾神物～“月神印章”，凯想了想便出手把它买了下来（★凯得到月神印章）。

普罗岛上的人对于紫罗兰花园似乎都非常向往，还有岛民一直在研究紫罗兰的颜色，看来只要用四罐蓝色颜料和三罐红色颜料便可以调出紫罗兰的颜色。两人来到岛上的酒吧，里面的人似乎在谈论芬丽斯小姐的秘密，不过凯不喜欢探听别人的隐私，便带了夏凡娜出了酒吧。一离开了酒吧便遇到了一个漂亮的女孩，原来这位女孩正是苏家小姐～苏菲亚。

苏菲亚正在把玩一片闪闪发亮的东西，凯定眼一看，那片发亮美丽的东西竟然是坦恩身上的鳞片。原来这鳞片是苏菲亚从她的继母芬丽斯的桌上偷来的，这两人一向不和，苏菲亚知道芬丽斯可能闯了大祸，便带凯和夏凡娜两人回到苏家（★苏菲亚加入队伍）。回到了苏菲亚家（★凯得到挂毯），里面的下人对苏菲亚说，芬丽斯去紫罗兰花园了，于是苏菲亚便带大家准备偷偷下去紫罗兰花园（★入室密码便是4 3 ，混合紫罗兰的两种颜色比例），就在这时候葛罗和席克出现在大家眼前(★葛罗、席克加入队伍)。

寒暄一番过后，一行人便进入了秘密花园～紫罗兰花园。众人小心翼翼地往花园里面前进（★魔法碑A～席克学会伤害术、魔法碑B～夏凡娜学会驱魔大法），并且找到传说中的偷心草（★葛罗得到偷心草），最后在花园中央找到了芬丽斯。

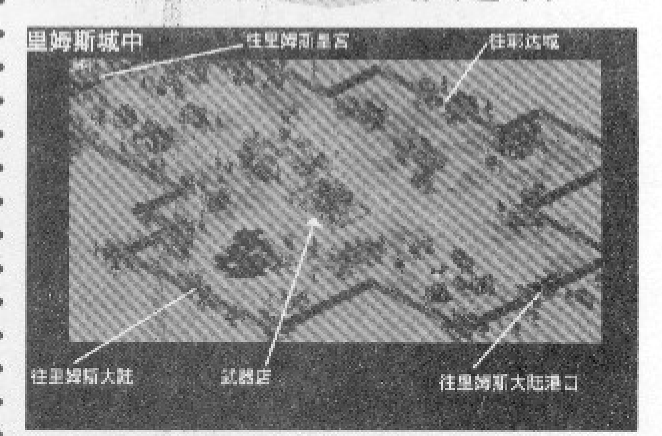
众人和芬丽斯打了起来，击败了芬丽斯后，苏菲亚高兴的大叫：“啊，好过瘾！”看来她的确很讨厌芬丽斯这个女人，“谢谢你们！我要赶快先去里姆斯告诉我爸爸了。再见！”苏菲亚说完便一个人一溜烟的跑了出去（★苏菲亚离开队伍）。

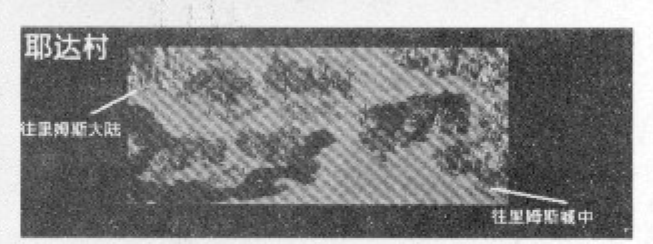
终于替坦恩报仇了，凯了结了心中的心愿，众人回到了普罗岛苏家后院，一出门碰到岛民，葛罗心中有不祥徵兆，连忙抓一个人问个清楚...

“喂，老弟！你知道发生什么事了！真不敢相信那么祥和的里姆斯国居然发生战争了，就在一夜间被兽人军打的落花流水，真是让人害怕。喔！对了，这件事绝对不单纯，大家都猜会不会是巫士之主－娜蒂就要复活了？”听到这件事有如晴天霹雳，葛罗和席克两个人都急的要死，非得马上回去看看，于是众人便坐船准备回去里姆斯。（★由普罗岛→布尔蒙中部→库司岛→里姆斯）

国破家亡

里姆斯城、耶达村





众人回到了里姆斯大陆，整个里姆斯已经变成了一座死城，没有了半个人，整座皇宫也在起火燃烧无法进入，葛罗疯狂地想要冲进去找母后被众人制止下来，想到还有兰妮亚，葛罗连忙冲到了耶达村，整个耶达村一样陷入一片火海之中，葛罗跑到了兰妮亚的家，兰妮亚也已身亡躺在一块大石头上。

葛罗疯狂的大叫，突然一块发亮的石头从兰妮亚身体中飘浮了出来，石头中竟然出现了兰妮亚的声音：“葛罗，原谅我等不到你回来了……是娜蒂…娜蒂就快复活了，只要骨塔一盖好，整个虹奇世界就会陷入黑暗之中，葛罗～我最爱的人…我是多么不愿离开…可是……虽然我不在了，但别让我们曾经拥有的梦沦入了娜蒂的魔掌，请你拯救所有的灵魂吧！一定要带这块吸音石到亚特兰岛，找一个文痴，他会告诉你该怎么做……永别了…我最爱的人……葛罗………”（★葛罗得到吸音石）

葛罗收下了吸音石，没有出声的将兰妮亚的尸体埋葬了起来，没有表情的往里姆斯大陆（港口）走去，众人也知道葛罗的心意，随葛罗往亚特兰岛出发。

亚特兰岛、大月湾

葛罗一行人到了亚特兰岛，原本在虹奇星球上这是一个美丽的岛屿，但是现在的岛民则多半过着贫穷的日子，葛罗想要在岛上寻找兰妮亚提到的文痴这个人，便向岛民四处打听。一行人碰到了一个村姑刚刚采完了绿魔菇，大概是看到了凯帅气的模样，便送了一朵给葛罗一行人，这个绿蘑菇会让任何有生命的东西暂时死亡（★葛罗得到绿魔菇）。最后葛罗一行人终于问到了关于文痴的事情，原来亚特兰岛上有座像迷宫一样的图书馆，文痴已经在里面有三十年之久，于是葛罗一行人在亚特兰岛的图书馆里找到了文痴。

这图书馆或许真的是年久失修，里面充满了一些蛇之类的生物（魔法碑A-夏凡娜学会千叶咒、魔法碑B－席克学会唤灵术、魔法碑C－葛罗学会抵御术），之后在图书馆里终于找到了文痴。

葛罗把吸音石交给了文痴，文痴一见到了吸音石，当场大叫："老天！兰妮亚死了？它是五向战士的传人之一啊！你们有没有弄错？不…不会……吸音石明明就在眼前，错不了的…那是……哎呀！一团乱…一团乱……"。文痴向大家述说了这段因果之后，忽然大声叫道："你们快点过去大月湾，那里有个叫做史提拉的人，想办法从他身上弄到一点婆婆蚤，快去！"文痴正要赶葛罗一行人走时又把大家叫了回来："喔，等一下！吸音石还给你们，日后也许会有用处；还有…在这个图书馆中藏了两块施满魔法的千年石碑，你们可以试试看，如果是具有地向属性与月向属性的人靠近，就有机会在此得到一项神奇的魔法；另外有一把"问情钥匙"你们也可以带走。"于是文痴催促大夥赶紧离开。（★葛罗在图书馆宝箱里得到问情钥匙）

从亚特兰岛坐船到了大月湾，有个村民看到一行人便冲了过来，没想到竟然是逃出生天的里姆斯城民～乔伊。收下了能够融化冥河坛子黑腊的火焰石（★葛罗得到八颗火焰石）葛罗心中的愤慨再也无以复加。葛罗决定先办文痴交代的正事，向多位村民询问的结果，在大月湾里研究婆婆蚤的史提拉先生，曾经把死的婆婆蚤让出去给别人研究，所以也许可以得到死的婆婆蚤，而每天早上史提拉都会把婆婆蚤放在月神雕像旁的箱子上晒太阳。

当大夥来到了史提拉的家中，对史提拉说出来意后，史提拉摇头不给。走出屋子后，这时凯想到了绿魔菇的假死妙用，于是众人便把绿魔菇放到了月神雕像旁边的小盒子上，等到史提拉拿婆婆蚤出来晒的时候，一定会难过的哭天喊地的。果然等到了中午众人再去史提拉家中一趟，他已经在家里难过的痛哭流涕，原以为可以直接要到婆婆蚤，没想到史提拉却把这些婆婆蚤葬在月神宫殿中，于是众人决定要跑一趟月神宫殿，村民也给葛罗两样礼物—"金羽毛"和送给席克的"游戏板"（★葛罗得到游戏板、金羽毛）。

月神宫殿的守卫挡住了大夥不让大家进去，因为月神印章失窃，所以停止开放，这时葛罗拿出了月神印章还给了门口的守卫，大家听到了这个好消息后非常的高兴，月神宫殿当然也开放让葛罗大夥进去参观。大家在里面找了好久都没有找到放置婆婆蚤的地方，不过有个兽人的宫殿管理者看大夥似乎在找东西，于是便告诉大家如果能够给他特别黄金颜色的东西，便能够打开密门，让葛罗一行人到月神宫殿的密室里面去找找看大夥想要的东西。这时葛罗想到刚刚村民送给大家的金羽毛，拿了出来给了这位兽人的管理者，大夥便能进入月神宫殿迷宫，终于在月神迷宫里找到了婆婆蚤（★葛罗得到婆婆蚤、魔法碑A－凯学会混沌波、魔法碑B－葛罗学会极光、魔法碑C－夏凡娜学会月照术）。

出了月神宫殿，因为归还月神印章的关系，大夥被请到各个村民的家里作客，在一个村民的口中得知，前往里姆斯的苏菲亚逃过一劫，并且被送往吉纳岛去医疗了，知道这个消息的大家都很开心，大家一致决定要往吉纳岛出发了。

圣泰蕾莎的幻觉

吉纳岛、普罗岛、圣泰蕾莎的幻觉

大夥由普罗岛搭船到达了吉纳岛，来到了医疗所，里头的苏菲亚先是被访客进门的声音吓了一跳，继之看到的是熟悉的几个脸孔，不由自主的哭了出来："啊～是你们！呜…呜………"；苏菲亚失去了亲人，大家决定将她留在身边。

出了医疗所，和外面的看护说一声准备要带苏菲亚走，那看护告诉大家上周有个邦沛城里专门研究五向战士的先生觉得苏菲亚有火的体质，应该能继承日向战士的衣钵，并且留下了从前邦沛国在对付巫塔山兽人时所留下的"战羽"，那





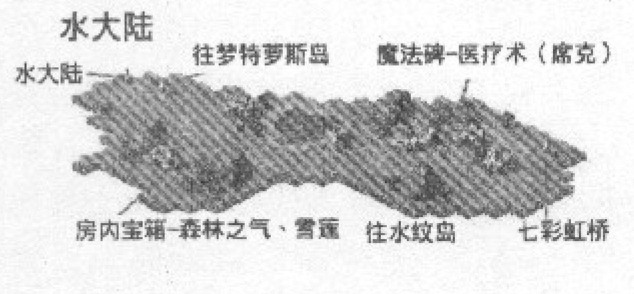
是用来联络方便通讯时使用，如果要找那位先生就请带这支战羽（★葛罗得到战羽）。于是葛罗一行人便回到岛上准备离去，这时候许多村民都在谣传圣泰蕾莎的幻觉已经出现了，于是大夥决定到普罗岛上看看圣泰蕾莎的幻觉是不是已经出现了。

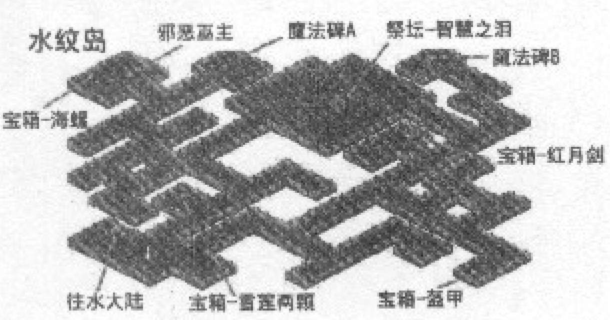
到了普罗岛，圣泰蕾莎的幻觉果然已经出现了，大夥观看圣泰蕾莎告示牌，得知出现日为阿德大日与尼都尼轮两轮明月重叠之日；这时葛罗突然回忆起库斯岛上的“虹奇星历”，而藉以算出圣泰蕾莎的出现日期：20年＊每年25月＊每月45日＋107日＝22607，看来这应该是进入教堂的密码。大夥顺利的进入教堂，里面有五个长相一模一样的教士，称为不老人约克五胞胎，因为天神歌德赐给他们长生不死的药，所以他们能够保有永恒的智慧与生命，他们像是洞悉了虹奇世界上所发生的任何事情，而以前的五天神在离开虹奇世界时曾留下五套拥有智慧的战衣，并且留下了五颗“天神之泪”，分别是：天神歌德的包容之泪、地神巴也的信任之泪、日神赛欧的忠诚之泪、月神郝斯平的智慧之泪，还有星神丽达的奉献之泪。而娜蒂士拥有不灭灵魂的巫士之主，要除去娜蒂必须借助“真爱”的元素，五颗“天神之泪”也就是葛罗一行人必须要完成任务，所以五向传人的战士便是葛罗五人（★凯学会天尘聚、苏菲亚学会火焰术、葛罗学会气箭术、夏凡娜学会天蛊瘴、席克学会冰花落）。

原来娜蒂会对里姆斯挥军大屠杀，可能是因为娜蒂要建造一座人骨塔凝力磁场，需要5000万人的尸体，所以在更大的屠杀之前必须快找到五颗“天神之泪”。约克们同时还提到，巫塔山是娜蒂手下兽人的大本营，要到巫塔山必经七彩虹桥，而七彩虹桥出现的地点便是在天上神殿。而不死的世界是天神留下的最后一片净土，娜蒂和天神之地的狩猎季似乎也有关连，看来天神之地的主人－凯也背负了重任。最后大夥接受了约克们的礼物，而海神鲁顿失去的心也在其中，于是众人便离开了教堂。（★葛罗得到鲁顿之心）

力斗邪恶巫主

梦特萝斯岛、水大陆





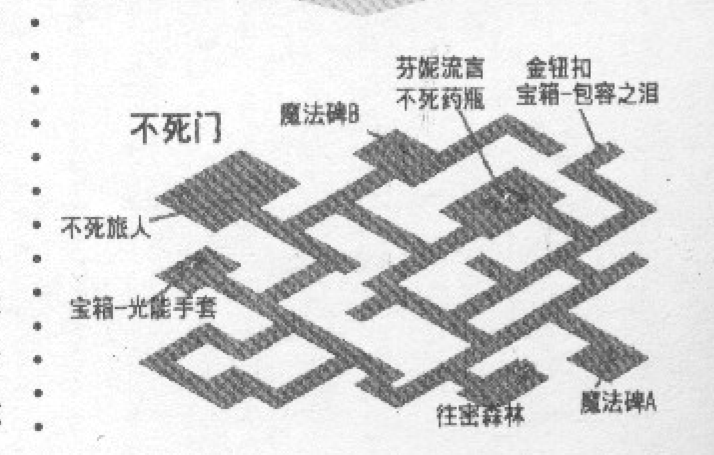
众人为了进入天上神殿来到了梦特萝斯岛，大家看着鲁顿吞海图，不由自主的被鲁顿的心感动。葛罗把鲁顿之心取了出来放在鲁顿吞海图旁边的柱子上，众人往旁边的门一踏下去，突然一种异样的感觉笼罩在众人心中，大夥竟然全部进入天上大陆之一～水大陆，而从精灵口中得知，现在的水神殿就是从前的月之神殿，但是神殿中的祭坛仍然保留在水纹岛中，不过祭坛需要一颗特殊的“海螺”才能开启祭坛，也知道不管是寻找人骨塔或是天神眼泪都必须使用到“时空密码”。这是一种千年前五天神所发明的文字转换成数字的转换语言方式，密码之门散落在虹奇世界各地，有些要启动除了密码外还需要特殊物品一起才行。而当众人发现通往巫塔山的七彩虹桥却不能进去时，精灵们也解释了七彩虹桥需要蓝色飞行石的能量才能启动密码之门，让路重现。于是众人决定进入水纹岛，找寻能够开启祭坛的“海螺”。

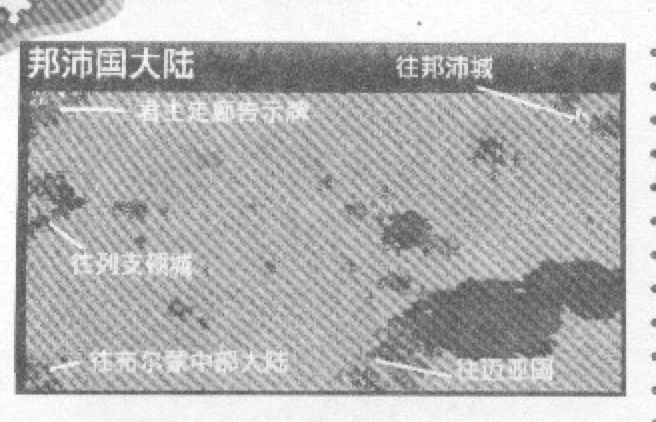
葛罗和众人一进入水纹岛，便觉得一个邪恶的气息迎面而来，没多久便遇上了邪恶巫主－洛奇。在激战之后，众人终于解决了洛奇，并且得到了开启祭坛的“海螺”（★葛罗得到海螺、魔法碑A－苏菲亚学会紫光防线、魔法碑B－席克学会涛中静），众人终于开启了第一个祭坛大门，得到了五颗天神之泪的其中一颗～“智慧之泪”。

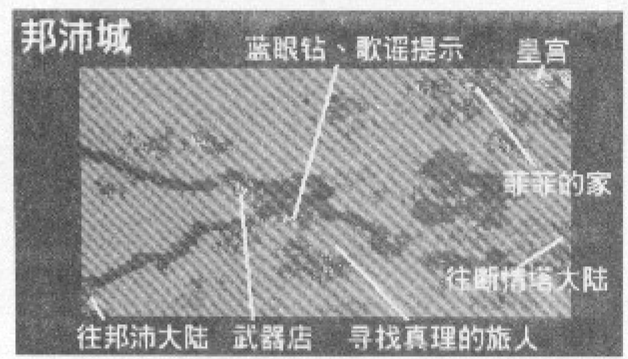
众人离开水纹岛回到了水大陆，大夥正准备要离开继续找寻下一个天神之泪时，一个精灵对凯说了一段话，说完便交给凯一本永恒法则（★葛罗得到永恒法则）。精灵并且告知大夥娜蒂旗下的巫士开始活动了，凯和众人应该要前往密森林里的“不死门”，因为娜蒂的狩猎季会在那里展开。

邦沛城之旅

不死门、邦沛城、







邦沛皇宫

回到熟悉的布尔蒙中部大陆，大夥跟凯来到了密森林中的不死门，凯将永恒法则放上门外的柱子中后，众人全部都进入了不死门中。在不死门中找到了“包容之泪”，旁边还有一颗非常精美的金钮扣（★葛罗得到包容之泪、金钮扣、魔法碑A－席克学会千虹彩、魔法碑B－凯学会乾坤波），并且发现了凯的母亲－芬妮的留言。在凯的母亲留言旁边留有装了仙药的“不死药瓶”。（★葛罗得到不死药瓶）

众人继续在不死门中探索，在半路上大夥碰上一个在时空中的旅人，旅人拜托葛罗一行人帮他找一个很重要的金钮扣，那当然就是先前葛罗发现的那颗钮扣。葛罗将金钮扣交给那位不死的旅人后，旅人请求以时空密码传话给邦沛城里一个“舌头有骨头”的女人，旅人希望葛罗能告诉那个女人“我深情依旧”这句话，并且送了两把剑给葛罗一行人当作报酬。

众人来到了邦沛城，门口的守卫不放葛罗一行人进城，但是由于看守城门的队长想要找一个特别的瓶子装酒，于是葛罗交出了不死药瓶，守卫很高兴的放了葛罗一行人入城。到了城中，葛罗和大夥看到有许多的城民围在一起说话，便跟了过去看看能不能听到更多消息。

在村民七嘴八舌的谈话中，葛罗得知虹奇世界有名的神匠－科林生下一对双胞胎，并且得到了关于“十七岁之湖”的奇怪传闻，因为那里的女孩子在十七岁生日之前会失踪，所以十六岁变成了一个最后生日，而十七岁之湖有可能是米娜阿姨的先生－密尔顿所居住地方。

突然一个嗓门很大的村妇和村民之间在讨论一个很奇怪的人…葛罗和大家互看了一眼，看来这个说话有原则的女人－菲菲应该就是他们要传话的人了。于是葛罗一行人便去城中找到了这个叫做菲菲的女人，在一个房子中遇到了一个爱唱歌的小孩，小孩子看到了葛罗一行人很高兴的唱歌给他们听，并送了一颗在房中的蓝眼钻交给葛罗他们（★葛罗得到蓝眼钻）。后来又碰到一位从世界另一端的尽头来的旅人，葛罗看这位为真理而烦恼的旅人，想起了了霍老师给他的“真理戒指”，便拿出了戒指送给了这位旅人，旅人高兴的收下真理戒指，走前旅人留下了一句话：“卡洛安有两个身体一个灵魂。”

葛罗和众人继续寻找“舌头有骨头”的女人，终于在皇宫的前面找到菲菲的家，一进门菲菲便对葛罗一行人说：“我不想做无谓的交谈，请你们离开！”葛罗和大家面面相觑，不知道该怎么办，夏凡娜想起了时空旅人的密码－“我深情依旧”，将密码换成了数字，对菲菲说－“53719”。菲菲一听到这句话，整个人瞪大了眼睛说：“这是他常用的时空密码！原来…你们是替他来传话的？谢谢你们！他……还好吗？这把君主走廊的钥匙，我想…应该可以交给你们。”（★葛罗得到君主走廊钥匙）

众人到了皇宫面前，在交出了“邦沛皇家徽章”之后，众人进入了邦沛皇宫中。来到皇宫，见到了国王，国王送了一本邦沛神谕给葛罗一行人（★葛罗得到邦沛神谕），而葛罗从凯家中拿到的邦沛皇家徽章，国王似乎也无法作出合理的解释，而公主重病无药可救，不过听皇宫中的侍卫所说，有位奇怪的老人来看过公主以后竟然说只有一首“歌”能够治好公主的病，对葛罗一行人来说重要的邦沛国历史似乎要到“君主走廊”才有解答了。皇宫中的密码传输站目前解答的密码也是失传了，葛罗众人决定立刻前往君主走廊一趟，在经过邦沛城东边时众人也发现了前往“断情大陆”的通道。

情生、情断、情灭、真相与假象

君主走廊、十七岁之湖

来到了君主走廊，葛罗将走廊钥匙往门上插进去，进入没多久便发现了邦沛国以前有名的的国王－卡洛安。凯看到肖像后大吃一惊，因为这肖像长的非常像凯的亲身父亲－海蒙，而旁边的血泉山则被兽人守卫挡住无法进入，众人决定继续往下寻找其他的资料，终于找到了史官－克尔温的记录。

看完史官克尔温的记录，所有的人和凯久久不能说话，原来娜蒂的仇恨还牵连到这么广的前因后果（★魔法碑A－苏菲亚学会火云术、魔法碑B－夏凡娜学会万草气精）。众人在迷宫中走着，突然看到一个旅人，这个人竟然对众人说，用想像可以创造出一个完全不同的世界，他的理想便是要创造一个名为“云中普普乐园”的新世界。



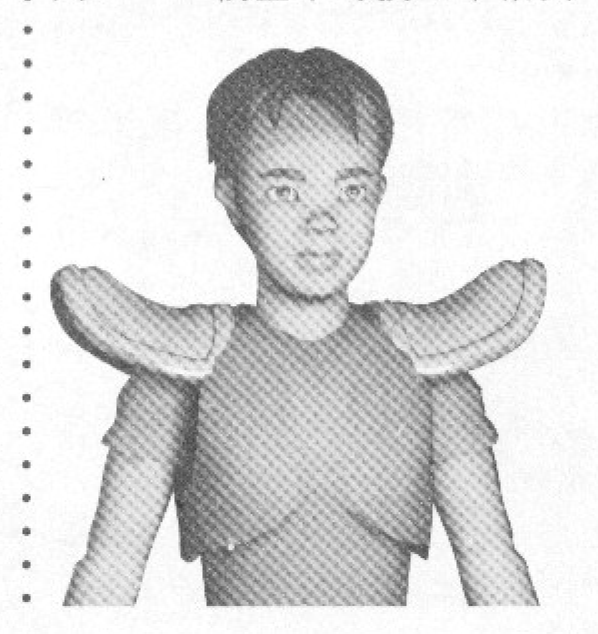
万象攻略台

出了君主走廊，大家回到布尔蒙中部准备前往布尔蒙南部，计划到十七岁之湖看看并且调查奇怪的失踪事件。到了布尔蒙中部，这里风雪极大，这里的生物也比其他地方还要更为凶猛，通过了布尔蒙中部大陆，来到了十七岁之湖，这里的居民似乎不是很欢迎外地人来这里调查他们的事情。众人在找寻密尔顿的时候，遇到了雕塑家萨摩，看来最好的雕塑比例便是3：10，这下子席克便想要回去告诉迈亚城中修道院的水手，他一定会非常高兴可以造出最好的塑像（★回去迈亚城按照水手灰泥的比例6：20，输入密码620，得到了可以和幽灵沟通的“兽角”）。而一个哼着歌的小弟弟，透露出如果要进入娜蒂的玫瑰岛，就必须熟记玫瑰歌谱：“一二三四五，人骨堆上天，五四三二一，红鞋摆边边；娜蒂花开十七岁，玫瑰婆婆乐翻天。”最后大家终于在一栋房屋中找到了密尔顿。

葛罗很难过的将米娜阿姨的飞索交给了密尔顿，米尔顿大吃一惊，双手颤抖得从葛罗手中接过飞索。一切的谜题都解开了，密尔顿对着葛罗点点头：“对了，葛罗王子！国王可能还活着，四年前我发现十七岁之湖开始大量栽种兽人爱吃的海菌，所以来到这里调查，可是却一无所获……唉～只知道传说中的迷宫怪兽—双头尤金，非常像当年袭击我们的兽人主谋。但我能力有限，一直找不到迷宫怪物的藏匿地点。这是“死亡十字”，应该是血泉山的通行证，你们就拿走吧！我想回里姆斯看看……”（★葛罗得到死亡十字）

葛罗和密尔顿互相道别，原本没有父王的任何线索，现在又出现希望，葛罗心中非常的兴奋。葛罗一行人在城里休息，这时十七岁之湖祭司楼里的向导—巴特过来和女孩子搭讪，问女孩子想不像去祭司楼，之前祭司楼的守卫遇到了葛罗一行人就已经告诉了大夥，巴特的行为怪怪的，现在又来搭讪，于是大夥决定到祭司楼里面看看。一进入了祭司楼便看到许许多多女孩子的鞋子，但是却看不到女孩子们，只看到一座“青铜制成”的铜像，席克建议把婆婆蚤放到青铜像上，于是大家看着婆婆蚤吃掉了铜像，地板上出现了一道暗门，大家互相点了点头，便有默契的一齐跳了下去。

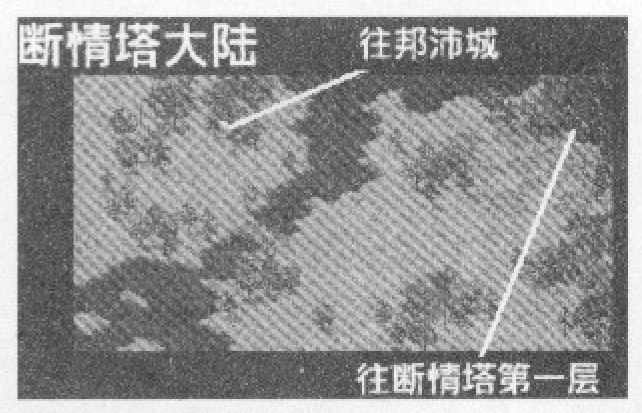
一下来了这个地方，众人就不断听到一个女人的歌声，夏凡娜告诉众人说原来这是“奥德丽之歌”。葛罗默默不语的把兰妮亚的吸音石拿出来放在众人面前的桌上，吸音石便缓缓地把“奥德丽之歌”给吸收了起来，但是这样一来兰妮亚的声音也从此听不到了。众人走到了迷宫中央，看到了许多被抓来的十七岁少女，众人感到非常的愤怒，决定找出这个迷宫中的怪物除掉它。走了没多久大夥看到了一座招唤过世亡魂的祭坛—风之祭坛，在风之祭坛上拿出“兽角”招唤出了一个兽人的亡魂，大家知道了巴特在替迷宫中的怪物—尤金做事，而亡魂希望葛罗能够到小月湾通知他的家人：“一枚金币可换三个银贝；一个银贝可换八个韦克。”，在风之祭坛背后便是双头尤金的藏身处。双头尤金很高兴又来了两位女孩子却不知道自己大难临头，于是众人合力击败了这个残害无数生命的怪物。（★魔法碑A—席克学会黑暗神、魔法碑B—凯学会全向击）

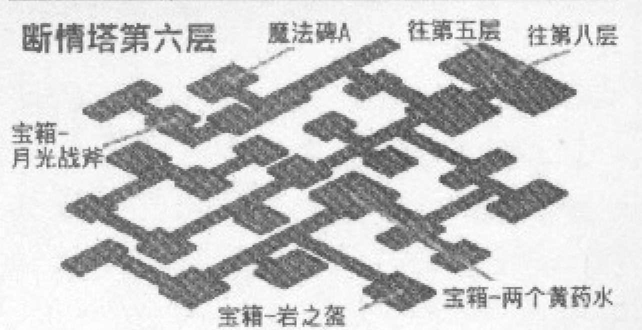


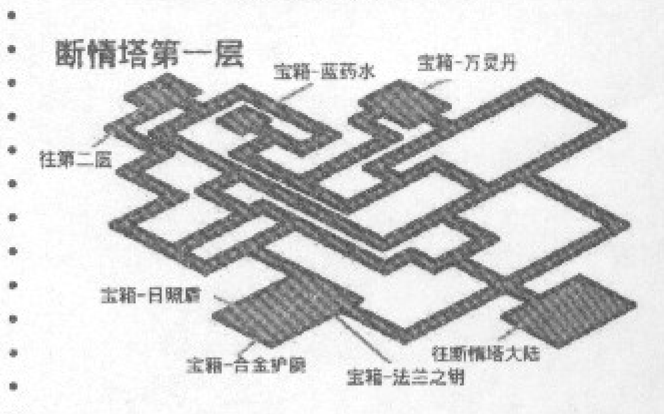
八层断情塔、解开时空密码

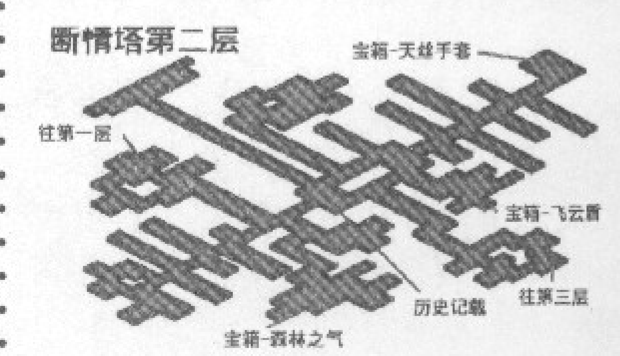
风大陆、断情塔

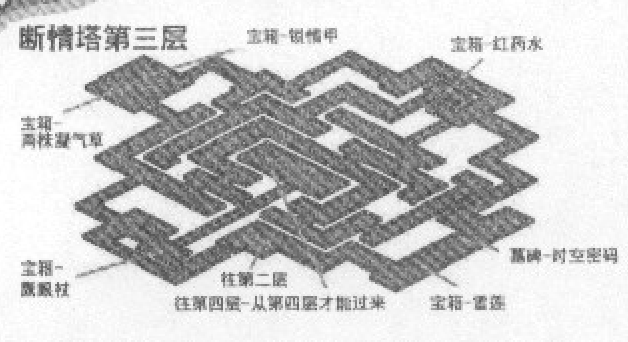


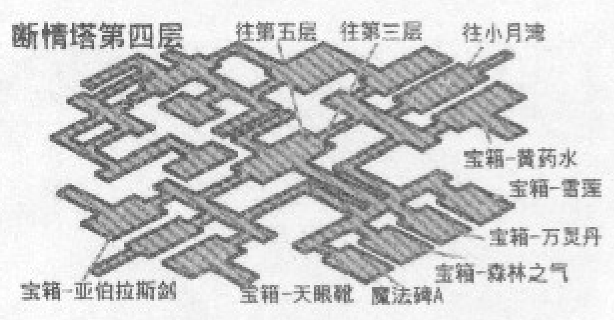


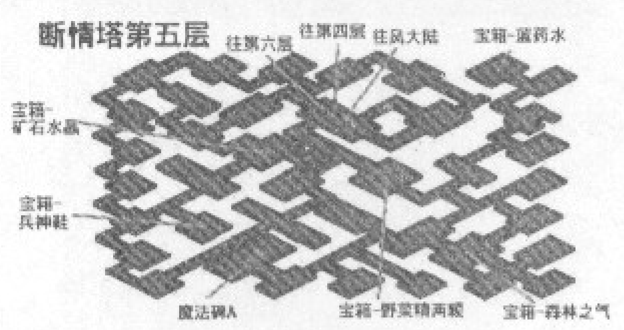


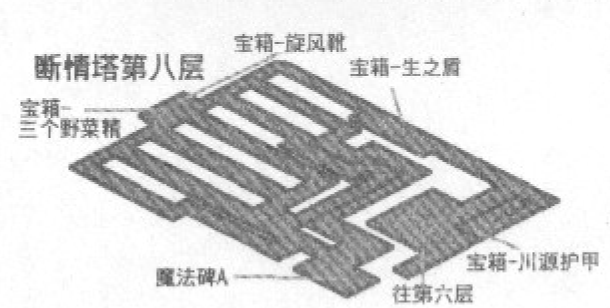












击败了双头尤金，众人从迷宫中来到了天上大陆－风大陆，由这里的精灵口中得知，进入断情塔会得到有关人骨塔或是天神之类的线索，但风大陆只能通往断情塔第五层，而进入断情塔第五层的时空密码为“相思无用”。众人来到了输入密码的地方，输入时空密码“3456”进入了断情塔第五层。从这里前往断情塔第四层需要时空密码（★葛罗得到“矿石水晶”、魔法碑A－葛罗学会雷焰阵），但是葛罗大夥并没有得到前往第四层的密码，于是大家决定先离开这里，到断情大陆第一层找寻线索。

回到布尔蒙南部大陆，经由布尔蒙中部大陆来到邦沛国大陆，进入邦沛城，再从东边进入断情大陆。众人进入了断情塔第一层，在第一层里葛罗大夥遇到了一位怕冷的老人（★葛罗得到“法兰之钥”），于是大夥把“挂毯”拿出来送给老人，老人便让大夥通往断情塔第二层。在通往第三层的地方有个兽人守卫，需要钥匙才能进入，由于第三层传说为“问情殿”，所以葛罗将问情钥匙交给守卫，进入了第三层，在这里葛罗得到第四层的时空密码“一往情深”，不过看来从这里暂时无法进入第四层，众人随即再次前往风大陆，准备再进入断情第五层。

葛罗大夥来到风大陆进入断情塔第五层，先进入不需时空密码的第六层，而这里并没有通往断情塔第七层的入口，但是断情塔历代的断情仪式都是在第七层举行（★魔法碑A－凯学会地龙震）；于是众人便通往断情塔第八层，输入之前得到的时空密码“爱是如此神奇”－“246437”。大家来到了第八层；第八层为伟大的女建筑师玛格丽特·爱纳所建，葛罗大夥得到第八层的建筑时间九年21个月，造价9,900枚金币（★魔法碑A－席克学会瑞星残影），于是大家回到了第五层输入时空密码“一往情深”－“1573”。

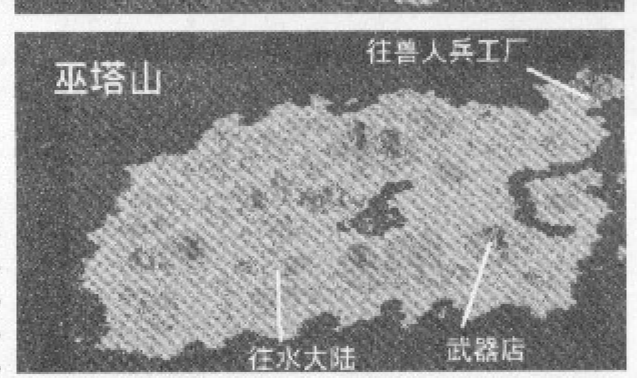
进入了第四层（★魔法碑A－苏菲雅学会摧心术），众人在塔里碰到了一个研究娜蒂的女学者，也了解了娜蒂的爱情故事。大夥在塔里没有发现通往第七层的线索，只好从塔中前往小月湾继续找寻关于“天神之泪”的消息。

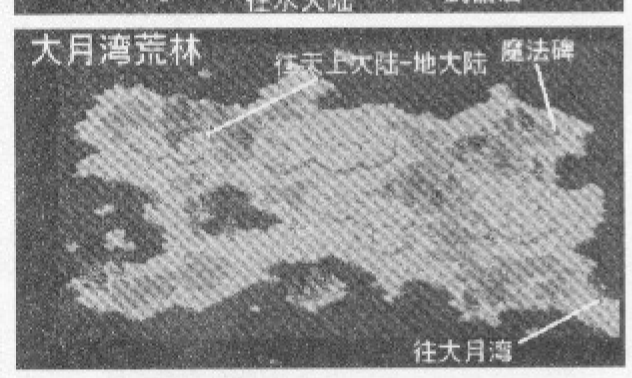
前往巫塔山、探索血泉山

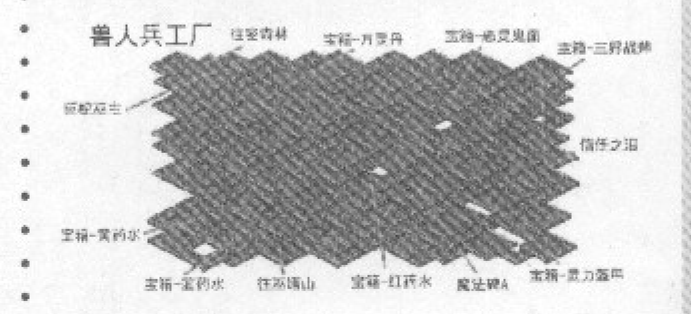
小月湾、大月湾、巫塔山

一行人从断情塔第四层来到了小月湾，遇到神匠科林，科林对于邦

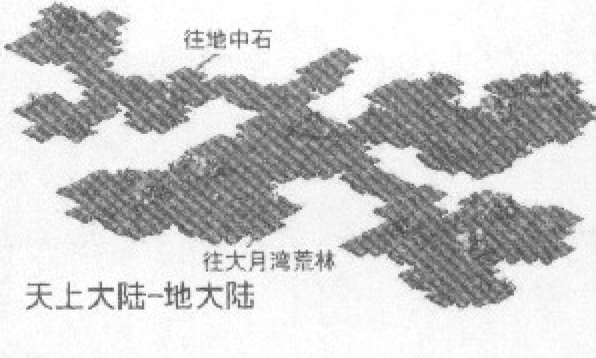


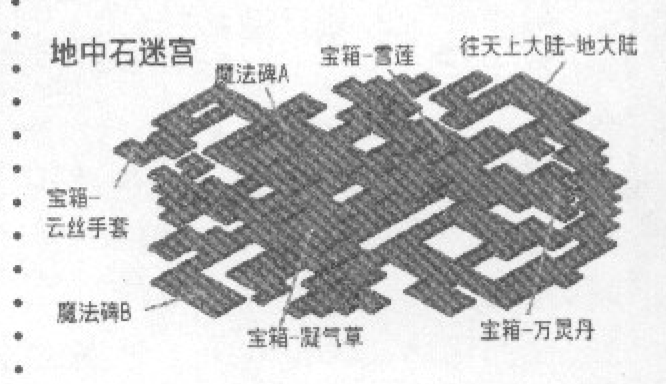














沛神谕中所提到的各种预言觉得非常荒谬，并且不赞同所谓两个躯体一个灵魂的双生子说法。葛罗想起在风之祭坛所召唤出来的兽人亡魂，请求他们告诉他家人换算钱币的方法，于是大家在小月湾里找到了兽人太太，并且告诉了她64枚金币换成1536韦克，兽人太太很高兴地送给众人“蓝色飞行石”（★葛罗得到蓝色飞行石），这是通过七彩虹桥的重要物品，现在众人总算可以前往兽人的根据地－巫塔山。不过众人想到在断情塔中得到的“法兰之钥”，也许会和大月湾法兰所建的彩墙有所关系，而且前往巫塔山也可以经由大月湾搭船前往，于是葛罗大夥便搭船前往大月湾。到了大月湾，一行人发现彩墙中间原本无法通过的门竟然变成透明状态，于是葛罗拿出“法兰之钥”，一行人穿过彩墙之门来到了“大月湾荒林”。

在大月湾荒林中（★魔法碑－夏梵娜学会水刀波），众人找到了通往天上大陆－地大陆的地点，葛罗和众人来到了“地大陆”，一行人忆起邦沛城中小孩子唱的歌，于是使用“蓝眼钻”进入地中石，在这里学到了其它法术（★魔法碑A－夏凡娜学会七彩幻术、魔法碑B－苏菲雅学会散毒咒）。

离开天上大陆－地大陆后，大夥搭船前往普罗岛，然后经过梦特萝斯岛来到了水大陆，在七彩虹墙上使用“蓝色飞行石”做为能量和动力，葛罗一行人来到了巫塔山，在通往兽人兵工厂的地方有个兽人守卫站在那里挡住葛萝众人；席克灵机一动，把在大月湾得到的游戏板交给兽人守卫，守卫便很高兴地到一旁专心研究起游戏板，大家趁他不注意，就溜进兽人兵工厂。

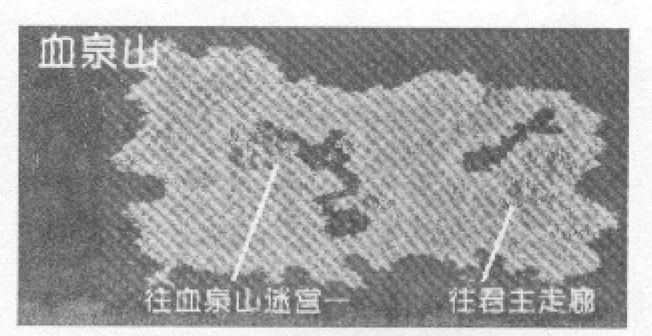
在兽人兵工厂遇到了一个血泉山的工人，原来要进入血泉山迷宫内部，就必须要有“血玫瑰”，而且在这兵工厂里似乎有一瓶奇怪的眼泪，只要跟着“花香”走便能发现，众人猜测也许是另一瓶“天神之泪”，而且这个兽人似乎知道通往密森林的密道，于是葛罗一行人便在兵工厂寻找起来（★葛罗得到恶灵鬼面、★魔法碑A－席克学会空灵大法）；而在里面被抓来工作的老人透露，大部份的人都被抓到了血泉山里，这时，凯想起了君主走廊里有通往血泉山的道路，而夏凡娜也提醒大家那通路应该可以用“死亡十字”来打开，而通往密森林的密道应该是在这里的主人－巨蛇巫主的房间，葛罗大夥决定击败这个无恶不做的兽人后，便去血泉山调查。

一夥人小心翼翼地在兵工厂里探索，最后终于找到了巨蛇巫主的房间，合众人之力击败他后，找到了“信任之泪”（★葛罗得到信任之泪），拿回去给那个兽人看了之后，便替葛罗一行人打开密道，众人回到了密森林。

邦沛皇宫、君主走廊

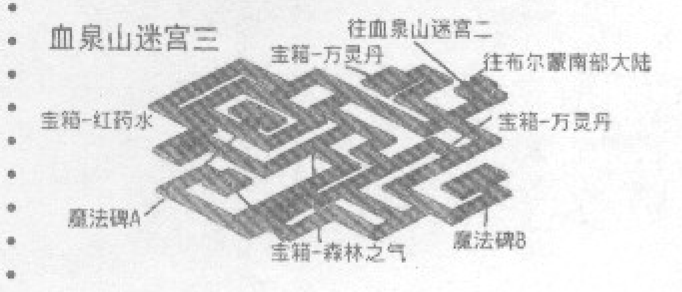
回到密森林后，大家决定前往邦沛城皇宫救助重病不起的公主。众人见到国王后，将“吸音石”交给他，国王在感谢之余，也愿意提供皇宫里面的所有宝物给葛罗一行人使用。众人在王座后的宝箱内得到“血玫瑰”，这下子终于可以前往血泉山了！大夥来到君主走廊，将能够化敌为友的“恶灵鬼面”交给守门的兽人，大夥在进入房间以后，凯拿出了“死亡十字”，于是葛罗一行人进入血泉山。

血泉山







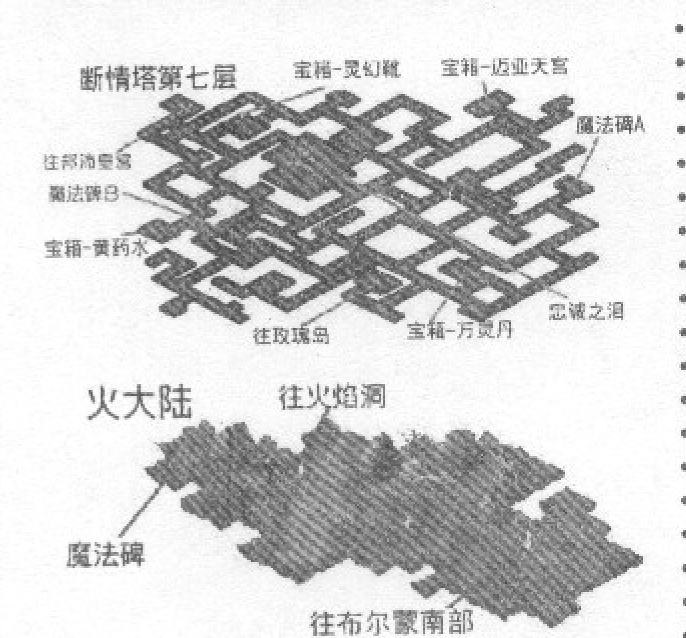


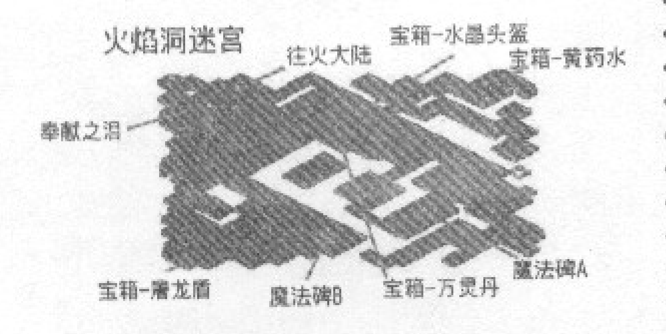
到了血泉山，葛罗将刚刚得到的“血玫瑰”交给守卫，便进入血泉山内部第一层。刚进入便遇到夏凡娜的朋友精灵，她将通往天上大陆－火大陆的关键“圣界宝石”给了葛罗一行人（★葛罗得到圣界宝石、魔法碑A －葛罗学会巨雷怒、魔法碑B －夏梵娜学会双月绝），并且要葛罗快点赶去人骨塔！众人直接来到第二层（★魔法碑A －席克学会风魔残、魔法碑B凯学会东方之神），然后进入血泉山迷宫第三层（★魔法碑A －苏菲亚学会天阳照、魔法碑B－夏梵娜

学会林动法），对着有个喜爱水晶小孩的兽人守卫使用“矿石水晶”，众人通过密道，回到布尔蒙南部大陆。

娜蒂—真爱不死

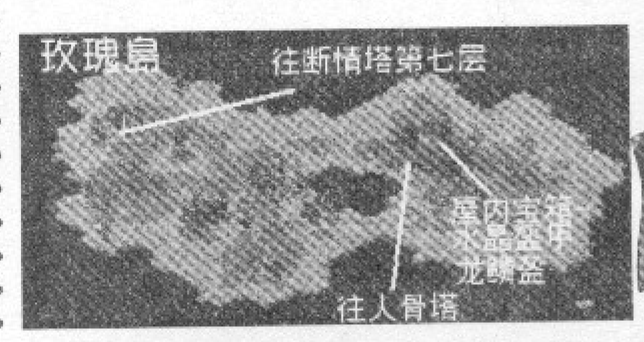
火大陆、断情塔第七层

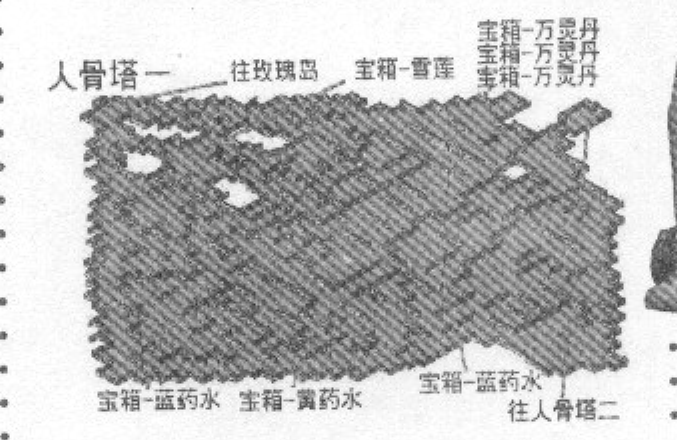


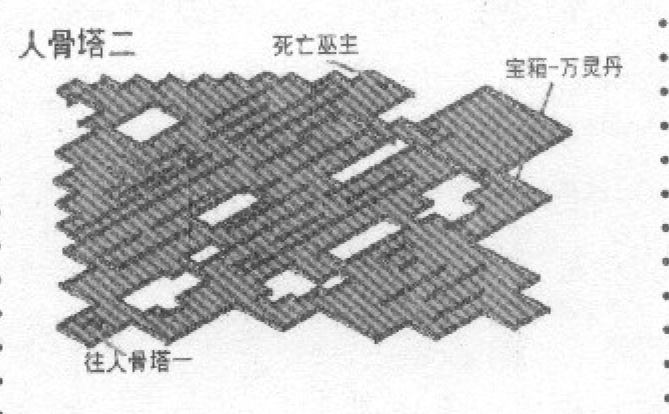


葛罗使用“圣界宝石”后，大家来到天上大陆—火大陆，从这里的精灵口中得知断情塔第七层的时空密码—“我一辈子爱你”，还有断情塔第七层造价：115,500银贝（★魔法碑—夏梵娜学会巴也之心），然后葛罗一行人进入了火焰洞；没想到这里的精灵透露断情塔第七层入口，其实就在邦沛皇宫，葛罗一行人得到了“奉献之泪”（★魔法碑A—苏菲学会飞龙踏、魔法碑B—席克学会五方星焰），准备去邦沛皇宫。进入断情塔第七层，葛罗在密码传送器输入断情塔总造价(八层造价总和)：5200+4700+5900+7100+6300+8100+38500+9900=85700，进入里面的房间，葛罗输入断情塔第七层时空密码，“我一辈子爱你”—“518720”，大家进入了断情塔第七层。在里面众人得到最后一个天神之泪—“忠诚之泪”（★魔法碑A—夏梵娜学会达可丽坦之咒、魔法碑B—葛罗学会换天术），对着兽人守卫说出了小朋友唱的“玫瑰童谣”的数字总和—1+2+3+4+5+5+4+3+2+1+17=47，大家进入了玫瑰岛。

玫瑰岛、人骨塔



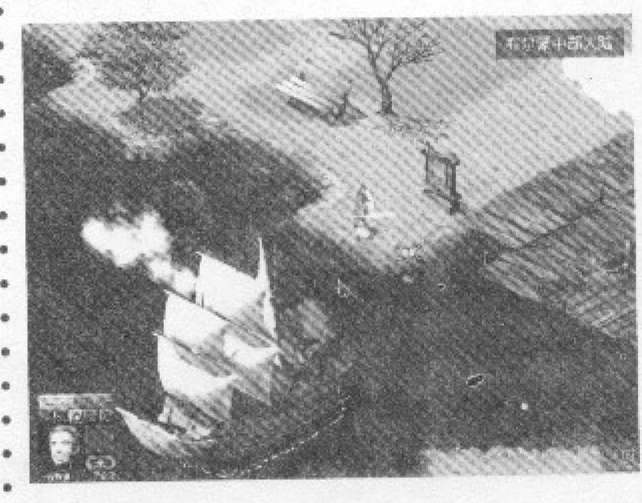


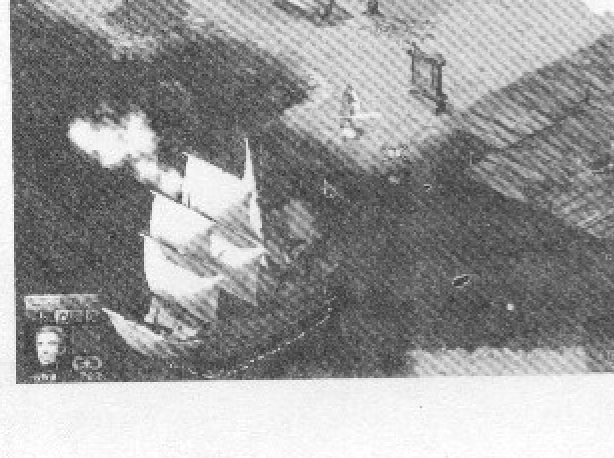


到了玫瑰岛，在进入人骨塔门前遇到了娜蒂的仆人，葛罗将苏菲亚曾经当成镜子的“坦恩鳞片”送给这位想要照镜子的娜蒂仆人，于是大夥终于可以来到最后的目的地—人骨塔。从人骨塔一进入人骨塔二，到了塔的东边。一进入房间，众人便闻到一股噁心的味道。

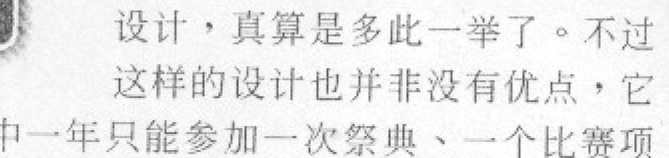
虽然不愿意，但苏菲雅还是跟大夥走进去，终于看到了死亡巫主—赫拉！经过一番苦战，终于击败了最强的巫主。打败赫拉后，众人来到了断情大陆，发现所有的怪物全都不见了，但是在一阵狂吼声中，娜蒂出现了，愤怒的娜蒂像是要毁掉整个虹奇世界。但是葛罗以及众人毫不畏惧地对娜蒂说出了事实，并且将五颗天神之泪交给娜蒂，终于娜蒂了解了事情的真相，也知道了真爱的意义，她的灵魂也终于解脱了！葛罗大家看着这个被爱蒙蔽而生恨的女人能在最后一刻领悟到真爱的意义....所有人的心中都非常的感动，也完成五向战士的伟大使命，让这个虹奇世界的故事划下完美的句点。

S&C









美少女梦工厂～梦幻精灵

毁誉参半的系列之作

《美少女梦工厂》系列被尊为“养成游戏经典”，一二代均有出色的表现，好评如潮。而系列的第三作《梦幻精灵》却被称为“非正统的《美少女梦工厂》作品”，毁誉参半。

确实，与二代相比《梦幻精灵》在设计理念和游戏的整体表现上有很大的不同，我更倾向于把《梦幻精灵》看作是《美少女梦工厂》系列的求新求变之作。

如果要说《美少女梦工厂II》给人印象最深的是哪个部分，我想应该会有不少人会同意我的看法－是它的“武者修行”系统。二代中的“武者修行”颇有RPG的味道，并由此衍生出许多有趣的情节与人物，诸如参加精灵、恶魔的聚会，捉拿逃犯，西部的龙族等，几乎可算是整个游戏中最富变化与趣味的部分。然而，《梦幻精灵》却删去了“武者修行”，简化了“道具”系统和“神秘商人”的设计。这一做法，可以从某种意义上说，是加强了游戏中教育的重要性，许多二代中可在“武者修行”中由精灵馈赠的能力值，必须借由上课或打工获得。另外，由于没有了“武者修行”，二代中许多特殊人物及道具都没有在《梦幻精灵》中出现；“神秘商人”虽然依然有露面，但出售的大多是纯粹提高能力值的物品，已远不如二代中的“精灵的戒指”、“恶魔的首饰”等有趣了。

另一个明显的变化是《梦幻精灵》在“收获祭”的基础上添加了“新年园游会”和“樱花祭”两个祭典。但事实上，给人的整体感觉反不如二代中分成四个比赛项目的“收获祭”。尤其是“新年园游会”(气质)和“樱花祭”(魅力)在一、四月分别进行的设计，不仅比不上二代中的“舞蹈大会”，甚至给我的印象还不如一代中“王国选美大会”中分设“星星”、“太阳”奖项的设计，真算是多此一举了。不过这样的设计也并非没有优点，它改变了一、二代中一年只能参加一次祭典、一个比赛项目的设定，而且每次还可选择参加祭典或自行安排，可算是很体贴玩家。而《梦幻精灵》取消了“武斗大会”、“烹饪大赛”、“艺术大赛”的设计也反映出设计者的某些想法。《梦幻精灵》中，女性的气质与魅力似乎是最受重视的(不过这也是没有办法的事，谁让我们的小精灵想成为公主呢？)，虽然其他能力值也有重要作用，但总给我一种“次重点”的感觉：没有高的气质与魅力值，就不能在两个祭典中胜出，也就没有3000G的奖金收入了。



说到收入，《梦幻精灵》中似乎常出现经济拮据的状况。即使你是富得流油的商人，遇到生意不景气，照样口袋空空，加上打工收入的锐减，旅游费用的飞涨，穷人的日子真是没法过了！所幸有了“借贷”的设计，甚至表现优异还可获得奖学金，但毕竟只是杯水车薪。没有日常战斗就意味没有战利金；没有了“武者修行”，日子就日复一日地在打工、上课、休息，赚钱、花钱、花钱中过去了……

作为正宗的“美少女”游戏，《美少女梦工厂》的画面一直都是相当精致、优美。《梦幻精灵》每个课堂、打工场所、祭典均有精致的3D背景，可算是一个重大的突破；赤井孝美老师绘制的精灵少女也依然甜美动人，而且表情、形态更富变化(只是服装好象少了点)；然而可惜的是，游戏中的动画解析度不高，众多有锯齿边的2D小人“洒落”在3D背景上，虽然动画的表现力不凡，但未免有点“刹风景”，算是个小小的瑕疵吧！

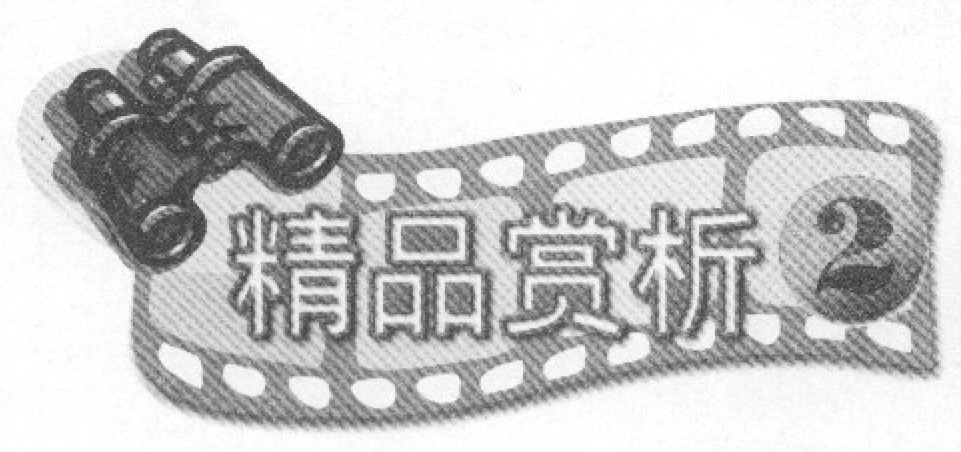
说来说去，似乎总在数落《梦幻精灵》的不是，但事实上，《梦幻精灵》依然可称得上是一部优秀的养成类游戏，爱之深，责之切嘛！丰富的情节，优秀的声光表现之外，《梦幻精灵》给我感受最深的一点，就是游戏表现出浓重充满人情的温馨气氛以及更加真实的成长过程。游戏中出现的人物不再是匆匆的过客：老师们会来家访，挑战者“识英雄重英雄”，在学习工作的过程中也会与人们结下友谊，人与人的关系显得更真实也更富人情味。在《梦幻精灵》中，女儿的成长也不再是简单的数字变化，当女儿学坏了，并不是你训斥几句，道德值上升几点就又会变成乖宝宝了，女儿的每一点成长都需要你付出心血与爱心。更令我感动的，是游戏中父女之间的情感交流：女儿会向父亲撒娇，请教人生的问题，甚至自言自语地倾吐对父亲的深情。与女儿同喜同悲，品味生活的点点滴滴，看女儿由一个小女孩成长为婷婷少女，这其中的辛苦和欣喜并不

是简单地用"爆机"、"通关"所能形容的。

总的来说，《梦幻精灵》在《美少女梦工厂》系列前两作的基础上，做出了求新求变的探索与努力，虽然其中有些部分并未能得到认同，但不可否认，《梦幻精灵》是有突破有进步的，与一成不变相比，有变化总还是好的吧！

与目前市场上众多充满血腥杀戮的游戏相比，《梦幻精灵》是一个需要你花时间花心思、花精力去慢慢品味的游戏。梦想是可以用双手去创造的！

上海　沈勤



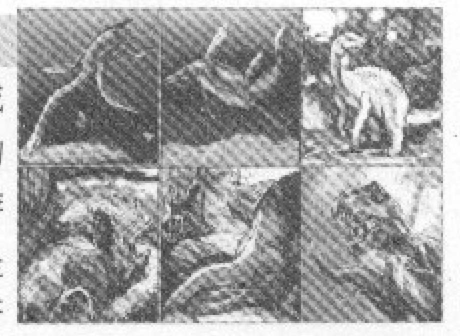
恐龙动物园

有很多"怪兽"的地方

新新宠物，养恐龙？

当然，那是不可能的啦！不过您别忘记，PC GAME可是能够虚拟现实的呦！所以，在《恐龙动物园》中玩家将扮演一名出色的科学家，基于对恐龙的热爱，不眠不休地研究如何使恐龙复活的技术，可是当他向动物园提出这个构想的时候，大部分的人不是不愿相信，就是认为养恐龙是很危险的事，因而都不肯帮助他，于是他只好向银行贷款自己开设动物园来实现这个愿望。那不成了"侏罗纪公园"了吗？对！你将是这个创世纪公园的园长，并凭它成为亿万富翁，实现你的宿愿！

1. 开创属于自己的动物园：



在游戏中玩家主要的挑战来自两个地方，一是必须将动物园经营得有声有色，吸引游客上门以赚取更多的钱，二是利用赚来的钱，培养更多更新的恐龙。这两个因素是相辅相成的，如果玩家策略得当便可事半功倍，反之则可能造成恶性循环，最终导致GAME OVER的下场。

为了增加游戏的紧凑性，《恐龙动物园》采用了REAL TIME（即时）的时间计算方式，即使玩家什么事都不做，日子仍然会一天天地过去，因此玩家必须把握每一分每一秒，将有限的资源做最好的运用。

从经营角度上看，玩家首先要在租用的土地上建筑一些关于公园的相关设施。如：厕所、电动游乐器、餐厅、服务中心、道路、栅栏等等，如此才能吸引客人上门，也才能赚足够的钱来培养恐龙，并继续扩充动物园，使其成为国际知名的五星级动物园。

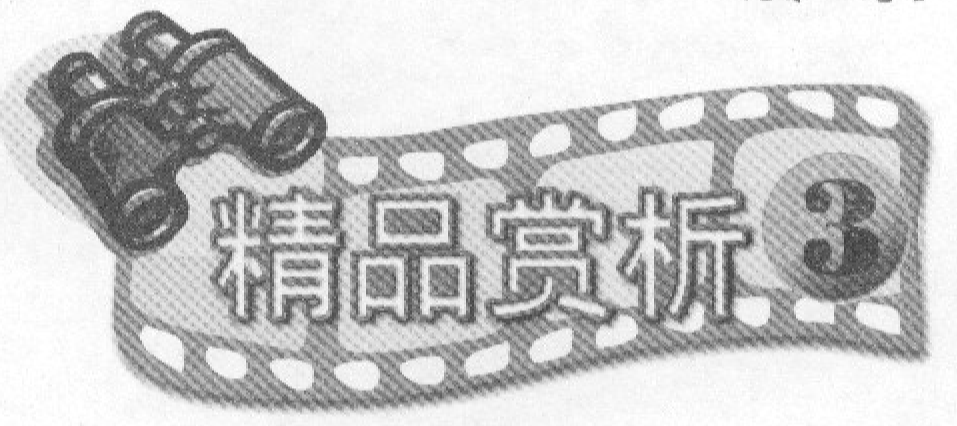
2. 关心恐龙，学习知识：

游戏的另一项重头戏就是养恐龙，这部分就牵涉到"科技指数"了，游戏中玩家必须投资一定金额的资金作为研究发展费用，如此便能提高动物园的"科技指数"，也才能够开始培养恐龙，一共有40种恐龙可以培养。

游戏还有大百科的功能，以精彩的图文详细介绍游戏中所有的40种恐龙的资料，让玩家在游戏中可以学习到更多有关于恐龙的正确知识，其中有许多资料还是最近才得到的呢！

一款寓教于乐的游戏，既培养了您的爱心，也培养了您的经营才能，实为一款出色的游戏。

北京　无名





大富翁4 心得

我乃一个电脑游戏迷，有什么好游戏都要"抢"来分享。以前喜好冒险类游戏，当我走进阴森恐怖的房间时，会有一种茫然不知所措的感觉，"这是什么地方？我一定要逃离这里才行"；这是我以前老玩的内容，也觉得累了。前不久，一次偶然的接触，我认识了《大富翁4》，它幽默风趣的内容和华丽的3D画面深深吸引了我，接下来，可想而知了。

这里我谈一下玩它的经验：

第一、进入游戏后，尽快买进银行、人寿保险、公司企业的股票，尽快控制股权，现金和存款应尽量保持相平，这样不光可以买地，而且购股也方便。

第二、点券越多越好，进入商店后买进“抢夺卡”、“购地卡”、“免费卡”、“嫁祸卡”、也是多多益善，现金无多时，可买进“均X卡”，还要有机会时放出四大恶人，哈，“赚翻了”！

第三、不时对自己的商行用“红卡”后卖出一点，然后用“黑卡”后买进一点，这样不用说，你的总资产大增；还需抬高人寿保险公司和旅馆的物价指数，这样，只要对手一进来，哈，又赚翻了！

最后还可用SL大法，先用时光机回到游戏过去，选手回到状态好的上一回合，然后存盘，然后，哈！当然不必罗嗦了。好了，我的一点经验就谈到这里吧！

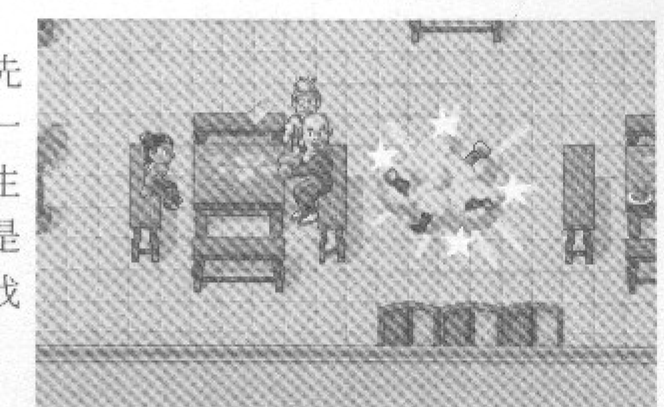
武汉 无名

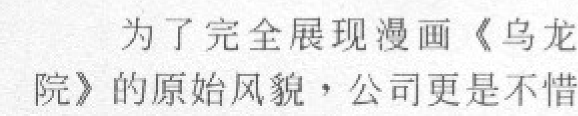
情海游侠：看来你的梦想快实现了吧！玩得这么精通，一定会成为一大富翁！



现代人紧张的生活节奏经常把自己搞得精疲力尽，当你闲暇时肯定想找一些放松自己神经的东西来玩一玩。例如：打保龄球、滑冰、唱歌、跳舞、看电影……，当然还有必不可少的“PC GAME”。但是很多的GAME都非常的紧张、刺激，可是你在很疲倦的时候想玩这种游戏吗？

哈！知名台湾漫画大师敖幼祥先生同名力作《乌龙院》改编而成的一套轻松GAME，它的幽默、夸张，对生活在压力无穷的现代人而言，无疑是一剂清凉药，让工作和生活的压力找到了一个宣泄口。





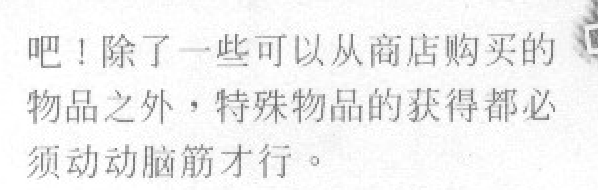
为了完全展现漫画《乌龙院》的原始风貌，公司更是不惜成本地请敖大师亲手助笔，让游戏中主角生动的表情及剧情，完全与漫画相同。

游戏是这样开始的：“大师兄”和“小师弟”经过功夫的考验，正当准备下山之际，便传来了“草包村”的天云大师不幸遇害的消息，于是师兄弟二人奉师命下山对此事进行深入调查，两人从此便踏上行侠仗义之旅，谁知竟会卷入一场惊心动魄的江湖浩劫之中，更搞出一连串令人喷饭的千古奇事来。

游戏中将出现多达200名的人物，像“少林寺”第一大弟子花僧、江北四怪、野狗山寨寨主、千手头陀、刀泅、剑奴等等。且每个人物都有自己的拿手绝招，像夺魂刀就以九魂刀和夺魂掌而名满江湖。当然，我们的两位主角也不是等闲之辈，他们的攻击分为徒手、兵器、暗器三种，另外还有专门防御用的招式。如果人物手中持有兵器或暗器的话，则可以发出各种威力不一的绝招。每种招式都有其经验值、等级的限制，共分为三段，如果你专攻其一的话，一旦该项技能升级到第三段时则是很厉害的。在游戏过程中除了“大师兄”和“小师弟”之外，还将有蔡捕头、叮当双姐妹、天山神尼等志同道合的伙伴加入，使剧情更加的逗趣。

游戏中大大小小的场景多达70几个。如：聚虎寨、野狗山寨、石头城、恶魔岭、乱葬岗等等，每个场景都是大尺寸，所以能将所有的人物的表情、动作的样子细腻地展现给玩家。此外在每个场景中有许多可以造访的民宅和商店。说到此处笔者不得不提一下本游戏中商店的妙用，例如：草药店中卖的药品点和不法商贩卖的药品简直千差万别；钱庄内居然可以申请办理信用卡、买小哥大、呼叫救护马车等；杂货店中可以买到日常用品，地下城中用的火把、香烟，哈！还有方便面，好玩吧？！更有趣的是要吃方便面必须有热水瓶才行，抽烟当然可以过烟瘾，但是会扣生命点数哪！当然我不能把所有的商店都告诉您，其余的千奇百怪的商店还有待于你进入游戏中深入地探索。

本游戏虽然是RPG游戏，但是其中却溶入了很浓的解谜色彩。游戏中的谜题都设计的很富创意并十分的有趣，而且每个谜题的解法不止一种，玩家可多方思考使大脑高速运转才行啊！说到此处笔者不得不再次提一下谜题方面的有趣设计，例如：“在九九木人阵”中，即使你用尽武功高招也还是无法打败那些该死的木头人，怎么办哪？不如干脆用一把火烧了它们怎样？不过这样会挨师父一顿臭骂的，还是用白蚁神不知鬼不觉地蛀烂这些木头人哪？怎么样，招式够“酷”



吧！除了一些可以从商店购买的物品之外，特殊物品的获得都必须动动脑筋才行。

好了，先写到这吧！其余游戏中的爆笑镜头就等这你自己去慢慢发现吧！不管各位玩家是不是漫画迷，相信玩玩敖大师亲自主笔傚画的《乌龙院》游戏，不仅能让你一睹漫画的风采，更能让你获得漫画中所没有的乐趣呢！

上海：徐文汇



轩辕圣战录

上古神话大战

《山海经》中轩辕黄帝大战蚩尤的故事是许多人耳熟能详的历史传奇故事，本游戏主要的剧情铺陈乃是在大战发生的五千年后蚩尤再次复活，又重新挑战轩辕汉族，试图篡改整个历史。而你将扮演的主角是个有点懦弱，有点无辜的小孩－小助，带领一群上古时代的老祖宗，从逃难、寻找叛军支援到反扑蚩尤大本营，一步一个脚印，慢慢开创汉族的新纪元。

隐藏宝物妙用无穷：在游戏的世界中散落了许多宝物，有些是隐藏的有些则轻松便可获得。宝物的功能分为一般宝物和战斗宝物。战斗时会随机出现一些宝物，当宝物出现，士气值较高的人可拿到宝物，这些宝物必须在战斗中使用，如果放弃不用，战斗结束后便会消失。这些宝物有的能增强生命力，有的能提升攻击、防御力或是无条件使用某些特殊技能，增加胜算的机率。而一般宝物则有象旋龟甲、紫心草、灵狐尾、雪莲等高级宝物，以及可让特殊人物装备的上古神器，象鱼骨剑、八牛弓、小牛泉等。这些宝物有的可补满生命，有的可解除一些中毒、混乱或昏迷状态，有的可让人物转职等等，大大增加了游戏的乐趣。

特殊的战斗与法术：战略游戏的最大卖点在于战斗模式的推陈出新！《轩辕圣战录》的战斗采用创新的“技量表战斗模式”，每一个兵种皆有配合其个性的基本攻击、防御技，以及各式各样威力强大的必杀技、超必杀技，甚至逆转战局的大逆转技！战斗一般维持四个回合，但在一些特殊情况下，如中敌人的埋伏或是占领城镇村庄，都必须和敌手拼个你死我活方才罢休！

此外，《轩辕圣战录》还有许多的法术运用，象乌云术、勇气术、幻象术…等等法术，以及关键时刻所用具有毁天灭地效果的大逆转法。更具战术效果的是玩家可排出各种阵法和蚩尤对抗，如轩辕旗兵可设遁甲、不动、洪水、金光等阵形，而蚩尤的巫工兵则可设疾风、巨木、蛊毒、暴炎等陷阱。玩家只要善用各种魔法的力量亦是迈向胜利的重要关键之一。

生产与建设是强国之路：《轩辕圣战录》可算是个半即时策略游戏，战争时没有即时战略游戏的压迫感，玩家有较多时间仔细构思如何开发建设，经营训练一支强大部队，但也不能忘我的经营，敌方可是会随时来犯的。想要赢得战争的胜利，定要在每关进行时拟订一个良好的开发建设计划，否则很容易一败涂地。除了首都外，游戏中有许多的建筑物，像村庄、林场、矿场等，改建升级后每种建筑都能生产各种不同资源以备玩家强国强兵使用。游戏中还有矿产资源的设定，它更是国家建设的基础，如果国库中没有丰富的木材或矿物，将无法兴建任何建筑物，而军资和军粮更是训练部队重要的资源，若没有的话，你的部队只是一只待宰的羔羊罢了。

符合神话故事，多兵种大作战：“太极工作室”遵循神话传说共设计了约四十种特色各异的兵种，如专以建设为主的工兵、能施符咒控制敌方的天师及女巫、有抵抗力的英雄和悍武士等。就连上古时代的指南车都在游戏中作了详细的诠释－指南车的战力不高，但它却有一项重要的能力－侦察。在每个关卡中都隐藏了许多的宝物以及不少的谜题，指南车是唯一能进行搜索的兵种，利用到指南车的谜题俯拾皆是，找宝物、寻秘密地点、解除陷阱全都靠它了呢！此外游戏还加入了兵种相生相克的原理，如步兵克弓兵、弓兵克骑兵、骑兵克步兵等，因此玩家如何善用这些兵种部署作战，将是定输赢的重要关键！

上古征战，今时重演！胜负输赢，另当别论！做好准备吧！重现轩辕本色！



主持人：情海游侠

嗨！大家好，在幕后藏了许久，才与大家见面，真是抱歉，为表示歉意，特向玩家发放黄金千万两（让我死了吧！），在春节期间，特与智冠科技联手发放《三国系列》7CD大礼包，祝玩友新春快乐！也借此希望众玩友能饶恕我欺君之罪，玩家万岁、万岁、万万岁！

软件与光盘的各位编辑：

你们好！我是一名喜爱电玩的中学生，很喜欢积攒有大量游戏介绍的杂志。一次偶然的机会在群书丛中觅得贵刊，由于尚属穷困一族，准备随手翻翻就离开，可是翻动间却发现定价一6元！在下惊异于眼前事实，立即以“音速”（夸张了点）掏钱买书，（真怕别人先下手为强）于是成为贵刊的铁杆读者。研讨后，希望和贵刊一起努力奋斗和成长，才提笔写下几个小建议，实乃肺腑之言：

一、在游戏特攻队中能否介绍更多的攻略密技。至于是哪些，当然应有正“火”的游戏，还有贵刊的游戏快门、华山论件、樱花物语中的一些游戏了。这点在下认为相当重要，许多玩友去买《大众软件》等杂志，有一部分原因是它们总能抢先刊载势头很猛的密技，如最近《盟军敢死队》、《沙丘2000》等，它们早在八月就刊出密技，如果贵刊能做到这一点也许会争取到更多的读者。

二、贵刊采用了大量的铜板纸，前面的“流行资讯网”也是用铜板纸印的，未免有些浪费，能否都改为后面的纸张，这样可节约一些来增加攻略的篇幅。不过贵刊的彩页在同类刊物中实数佼佼者，看了贵刊的彩页，再阅其他刊物就有“会当凌绝顶，一览众山小。”这点想必读者们都有同感吧！

三、贵刊的游戏快门、华山论件和樱花物语中的一些游戏，在小的城镇买不到，不知各位编辑可否与游戏发行商合作，在贵刊中登出价格和邮购方法（地点最好在贵刊），这样像和我一样住小镇的玩友们，就可在贵刊邮购游戏了，免去奔波之苦。相信贵刊又可以日进斗金，一箭双雕！

四、本人初学电脑，对一些应用软件很难上手，不过贵刊在软言硬语中为初学电脑的朋友介绍了几个常用软件，可否在以后的软言硬语中，详细介绍它们的使用方法，满足一下像愚笨的我一样初学电脑的读者，贵刊的前半部就会更吸引人，相信读者数量会更上一层楼。

五、在下幸运地买到了《软件与光盘》的第一期，看到了价格没有上涨实在是心情激动！这样众读者又可以买到“物美价廉”的原《现代化》杂志了。不过看见今年建议售价7.8元，心里实在不是滋味，希望在下期中能刊明究竟增加了什么内容，让众读者心里明白。这样好继续支持贵刊。不知你们今年是否和其他刊物一样，要出配套光盘，如果出配套光盘本人一定热烈的拥护和支持，

贵刊的优秀之处实在多多，小的就算奋笔疾书十日十夜也未必能写完。这点众多读者想必都深有体会，就不必一一列出。上面些许建议实乃本人愚见，只为与众编辑交流，望《软件与光盘》能更加完善。在下和众玩友的诚见该不会让编辑们生气吧，如有不是之处，望多多原谅！

愿《软件与光盘》越来越火，给众读者“别无所求”的感觉！

叶俊　重庆

情海游侠：感谢玩家热心相助，本刊必将竭尽全力服务玩家，希望能有更多的建议，采纳者会有意外的惊喜呦！

我对贵刊最大的不满是没有发行日期，其他刊物都在目录页甚至封面写上某月某日出版，好让读者有买期刊的固定时间，而我仔细看了好几遍也未找到，12期姗姗到手之前，我在上课期间几乎天天往起码1000米的一个书摊跑，有时浪费不少车费，要知道，大连的公交票价1元且我是一个穷学生。

宁夏　杜卫峰

情海游侠：让这位读者天天两地奔波，游侠真是过意不去，其实出刊的日期不仅是读者有困扰，就连编辑部本身也处在天人交战的挣扎之间，因为有时候为了得到某个游戏的最新消息，在制作的时间上便有可能会有些耽误，所以一直到目前为止，杂志本身并不敢直接在封面上注明出刊日期，因为怕万一无法如期出刊，反而更对不起读者。但不管怎样，为了能让读者尽快拿到杂志，整个编辑部上下几乎整天都处于备战状态，努力赶工中，嗯…目前大概可以这样说，大约在每个月的中旬左右，应该都可以在市面上买到本杂志，至于订出明确的出刊日期，目前还在协调努力中，相信在不久之后，绝对会给各位玩家一个满意的答覆。

联谊厅

玩家信箱

这是我第一次向贵刊寄回函卡，虽然我已经买了贵刊的6本杂志，从《战国美少女》到《风云》，从《守护者之剑》到《上海大富翁》，从《唐伯虎》到《风色幻想》，一点一点的在进步。看得出来，贵刊真的很用心，而且贵刊6元钱的价格和120多页的厚度，使我毫不犹豫的连买六本，不过，当我得知贵刊明年将提价到7.8元时，我心头一震。My god ! my money will be less and less！但我还是会购买贵刊的，因为------。我在这里提两点建议：1、在《软言硬语》中加入最近流行的软硬件价格，好让我们这些玩家心中有数。2、在游戏介绍时能否提一下发售日期？我还有两个意见1、贵刊错字较多。2、发售日期较晚，《大众软件》月初就发行了，贵刊却要等到月底才来。圣诞之夜我才拿到贵刊，哦，对了，这一期的双向联谊厅太小了，我只得到处找空。最后祝贵刊越办越好，越办越红火！

上海　　王羽佳

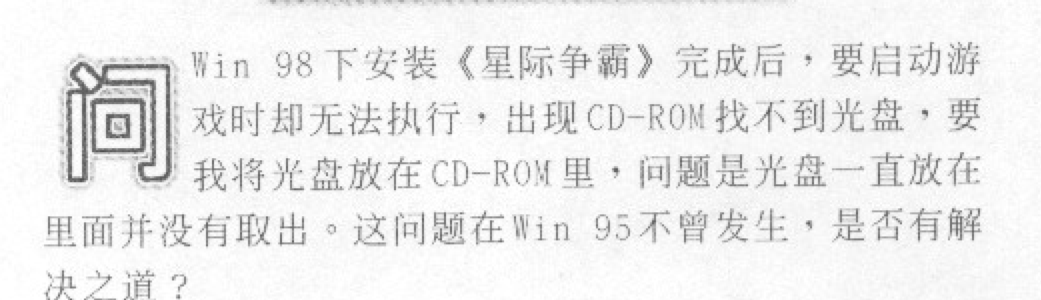
情海游侠：发售日期较晚？嗯…这我只能说我们已经尽量在使杂志的出刊日期能够 提早。至于介绍游戏的日　期　能
最快的资讯，通常等游戏在原产地一上市或在开发过程中，我们就开始介绍这个游戏，所以通常当我们在介绍这个游戏时（通常啦！），在国内并还没有代理的动作，因此也无法给读者确切的游戏上市日期，不便之处，敬请见谅。

双向联谊厅太小？那是因为刚好该期杂志的活动较多，不得不占用一下位置，当你的建言写累了之后，别忘了参加我们的抽奖，也许好运就会降临到你身上呢！

“一本与众不同的杂志!”我惊呼!在众多的同类杂志中，偶然的相识使我不能忘怀，只能默默的祝福—“越来越优秀！”作为一名“贪心”的大学生的一员，我想能否在杂志中附送一些精美海报或粘贴呢？（瞄准《时空道标》，垂涎三尺）我始终相信：一本好书不仅要有益的质量，略为“收买”一下人心也是必要的!^_^

广州　　肖启龙

情海游侠：如果你有准时购买一月份的《软件与光盘》的话，相信你已经收到了我们所送的《风色幻想》精美宣传画，这是我们新年度回馈给亲爱的读者第一份礼物，另外《江南才子唐伯虎》的“猜猜谁是秋香”的猜奖活动中奖名单在本期已经公布，赶快看看你有没有中奖。此外还有折价券、GAME坛星势力抽奖活动…，今年度我们将会有一连串的活动，希望各位读者继续给予支持，才不枉我们的“收买”活动喔！



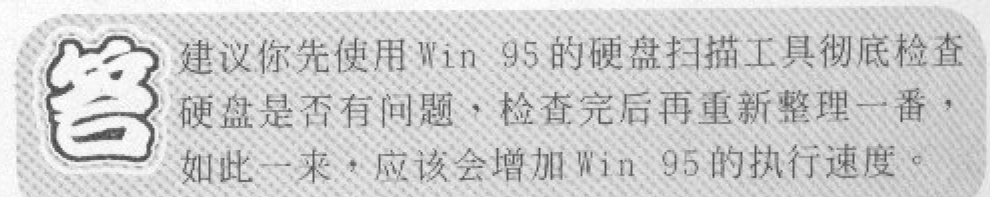
问 Win 98下安装《星际争霸》完成后，要启动游戏时却无法执行，出现CD-ROM找不到光盘，要我将光盘放在CD-ROM里，问题是光盘一直放在里面并没有取出。这问题在Win 95不曾发生，是否有解决之道？

答 答：猜想你可能是使用备分的《星际争霸》光盘，因为笔者也有碰过相同的问题，只要你使用原本的盘片即可正常执行。但并非所有备份的光盘都无法使用，只要用CD COPY的方式，就可以正常进行；如果用档案COPY的方式，或是用CD TRACK的方式，都会造成在Win 98下执行有问题，但是在Win 95下不会有此问题。

问 请问Voodoo卡是否只能大幅提升支持3Dfx卡游戏的效能，其它一般只支持DirectX的游戏是否能借Voodoo卡来提升效能？那么针对只支持DirectX的游戏来说，Intel i740 AGP卡与S3 Trio64加上Voodoo两者哪个效能较佳？

答 一般支持Direct 3D的游戏是可以借Voodoo卡提升效能，但是2D方面的DirectX游戏则不会使用到Voodoo卡功能。如果要笔者选择的话，还是必须依照配备来考虑，如果不是Pentium II的机器，还是选择S3 Trio64加上Voodoo卡会比较好。

问 我在Win 95上想安装一些小程序及游戏，凡是执行Setup.exe的软件，在安装准备时都会停止安装，跳回Win 95，且速度变得很慢。再次安装是成功了，但花了好多时间，重新开机再安装的结果也是一样，这该如何解决？



答 建议你先使用Win 95的硬盘扫描工具彻底检查硬盘是否有问题，检查完后再重新整理一番，如此一来，应该会增加Win 95的执行速度。

联谊厅

问：使用HX晶片主板想升级至Intel MMX166～233是否可行？主板是有支持双电压，但说明书不保证可至MMX系列。至于AMD或IDT好用吗？我的计算机是P-133、主板支持1.5、2、3倍频，而且只有50、55、60、66等外频。

答：只要你的指板有支持双电压，就应该可以升级到Intel MMX166～233。但是最好连BIOS也一同升级到最新版本。至于AMD或IDT虽然浮点运算较弱，但是整体而言还是相当不错。不过AMD K6以上也需要双电压，而且K6-2所需要的电压比较低，因此你的主板应该无法使用；而IDT的CPU只需要单电压，所以你的主板应该可以正常使用。

问：请问DirectX是否可以重复安装？听说DirectX不可以重复安装，那么假如已经灌了3.0版想升级怎么办？有可以将DirectX砍掉的程序吗？

答：DirectX是可以重复安装的，只是会使用你最后安装的版本，假如你是灌3.0，重灌5.0，最后再装上了6.0，那么最后剩下的就是6.0版的。如果你想要删除DirectX，可以利用Dxun.exe这类程序将其反安装。

问：为何使用华硕P2B-F主板，当停电、手动将power的按钮关掉或将电源线移除以后(AC power loss)，当电再来或手动启动电源时，会自动开机数秒再关机，即使已经在BIOS的设定中将AC Power Loss Restart项目disable，该如何？

答：这是P2B-F主板的特性之一，为了是要系统能自动开机(power on)来启动主板上芯片的状态(自动开机数秒时)且立即关机(power off)，以确保系统可以回到待机(soft-off)的状态。

问：华硕主板有哪些支持AMD K6-2/366/380/400 CPU？

答：华硕P5A及P5A-B系列主板且BIOSrev.1005.002或以后版本，可以支持AMD K6-2/366/380/400 CPU，并已通过测试且列在AMD网站上推荐使用的主板，有关详细资讯，参考：http://www1.amd.com/K6/k6mb1/index。

问：请问使用Intel i740卡系列，是否有支持Windows 95/98及NT4.0以外的驱动程序？



答：根据Intel的说明，并没有正式release支援这些驱动程序，使用者可以从以下网址下载：

Windows31、WindowsNT3.51、OS/2：http://developer.intel.com/design/graphics/drivers/index.htm

Linux：ftp://ftp.redhat.com/pub/XBF/



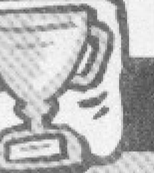
问：请问使用RivaTNT芯片系列的显卡，在Play《极品飞车3》(NeedForSpeed3)时，会不正常的慢，该如何？

答：检查是否因为在game的3D Device Setup项目3D Graphics Renderer的选项中选到Soft ware Renderer，因为这样无法发挥硬件加速的功能，所以必须选D3D device1这个选项才可以。

猜猜谁是秋香获奖名单

上期举办的"猜猜谁是秋香"活动，获得读者热烈的支持，回函如雪片般飞来，最可怕的是大家好像都很有默契的都猜"G"是秋香；至于代号"G"的那位神秘女子到底是不是秋香呢？没错，那位外型落落大方，谈吐不疾不徐，内外兼备的女子便是秋香！您答对了吗？以下三位中奖人可以获得《吞食天地四～楚汉的光辉》一套，奖品于游戏发行时，会立刻寄出，感谢读者支持本活动！

李黎	湖北省黄石市第二中学高一(2)班	435000
王冰	江苏省南京市南京大学鼓楼区96级经济法学系148号信箱	210093
王磊	广西桂林叠彩区胜利路西三里427号	541001



杂志回函中奖名单

夏林美	上海浦东东方路408号	200120
葛　新	哈尔滨工业大学1157信箱	150001
梁　剑	武汉市武昌区彭刘杨路189号	430060
王　威	北京市石景山区古城南里5号9门373号	100043
朱　雷	吉林省长春市育文中学高二2班	130022
朱思君	皖合肥工业大学176号	230009
胡柏风	湖南省长沙市一中高三三班	410005
贺　维	黑龙江省哈尔滨市南岗区十九中学	150006
刘　辉	河北省廊坊市武警学院管理系一队	065000
李旻智	上海徐汇区交通大学32164TR	200030

●以上读者均可获得3月份杂志一本

回函卡

1999/2月号（总期：5）

我 们 正 在 倾 听 您 的 声 音

读者个人资料

姓 名：______________________ 年 龄：_______ 性 别：□男 □女

E-Mail：____

电 话：____

学历（学校）：__________________________ 职业（公司）：__________________________________

地 址：____ 邮编：______________

主 机：□486___ □Pentium___ □Pentium II___ □其它______

内 存：□8MB □16MB □32MB □64MB □其它______

硬 盘：___GB

多媒体设备：□MODEM □摇杆 □3D加速卡 □音效卡 □其它_______

接触游戏的时间：□1年以下 □1年～3年 □3年～5年 □5年以上

最喜欢的游戏类型（可复选）：□动作□策略□冒险□角色扮演□战争□养成

□模拟□战略□智育□解谜□运动□博奕□教育

您每月在软件上的花费______________。

杂志意见调查

1.您购买本期杂志最主要的原因是（可复选）：

□价钱便宜 □封面吸引人 □经常性购买 □朋友推荐 □不小心看到 □需要攻略

□想看最新的游戏介绍 □想看本期的某些专题报导 □可参加抽奖 □想要收藏

□杂志编排活泼 □想参考杂志对游戏的评价

2.您喜欢本期杂志的哪些专栏（可复选）：

□专题报导 □采访热线你我他 □软言硬语 □网路夜未眠□樱花物语 □特别企划

□游戏快门 □流行资讯网 □华山论件 □万象攻略台□综合布告牌 □PC告示风云榜

□设计师的百宝箱 □游戏特攻队 □精品赏析 □玩家信箱 □玩家心声

3.您希望在《软件与光盘》参与的活动类型是（可填选两个）：

□有奖徵答 □回函抽奖 □游戏比赛 □徵文比赛 □读者座谈会 □配套光盘 □产品折扣优惠

4.您对本期的封面评价如何？□不喜欢□普通□喜欢□很喜欢

5.您最希望本刊制作何种类型的专栏？____

6.您最希望看到哪个游戏的最新消息？____

7.杂志涨价了，对每个读者来说，这可能是最不愿意见到的事，针对这点，赶快提笔写下您的意见与感想吧！

____

____

____

____

双向联谊厅

●不论你对这本杂志有任何的意见、批评，或是软、硬件、游戏上的问题，亦或是你有更好的idea想提供给我们，即使你只是单纯地想发发牢骚，也欢迎你在此写下珍贵的建议：

GAME 坛星势力年度总票选

1.您心目中的年度最佳游戏________

2.您心目中的最具创意游戏________

3.您心目中的最佳音乐游戏________

4.您心目中的最佳画面游戏________

5.您心目中的最佳剧情游戏________

※注意事项：

1.本活动回函卡影印无效。

2.填写时请参照杂志广告页中的候选名单，一项一票，多填无效。

甘苦流言榜

●爆机了吗？也许你对某个游戏有很多话要说，不管是甘是苦，赶快将你的玩后**流言**跟我们分享吧！

游戏名称：________ 评分：________

PC告示风云榜

排行活动

●请写下您最希望赶快上市的游戏名称：

	游戏名称
1	
2	
3	

●您是否愿意成为我们的 **特約作家**，

并且将你玩游戏的心得告诉我们，

让这本杂志因为你的参与更添一份光彩。

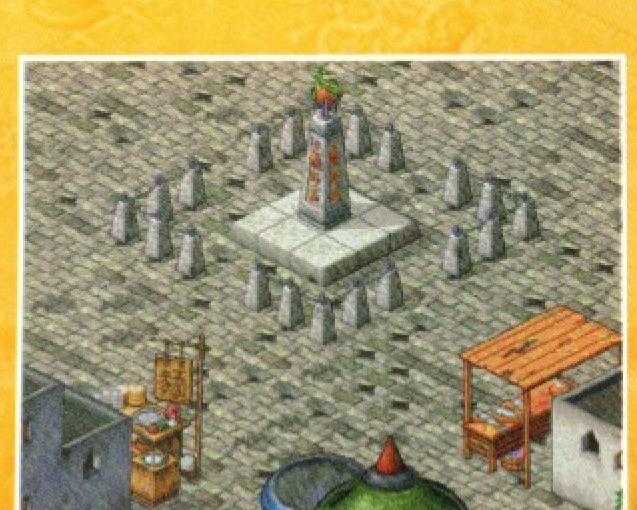
□愿　意　　□不愿意

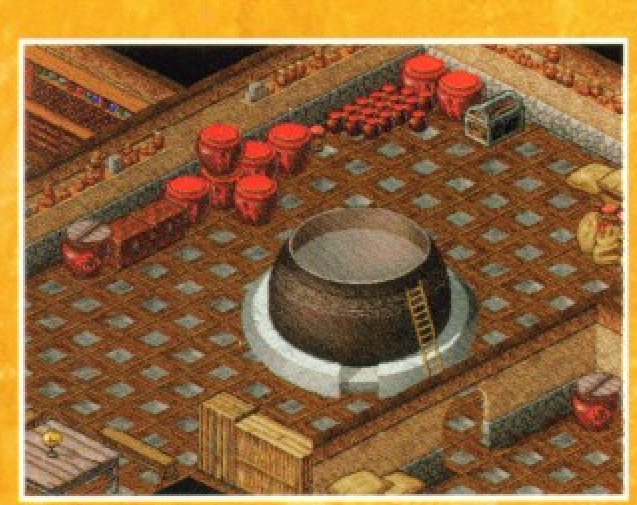
请沿虚线剪下

●回函请寄：北京市海淀区上地四街1号　软件与光盘杂志特约服务部收　邮编：100085

●杂志邮局订阅：(本刊邮发代号)2-213　(国外代号)M231　(国内统一刊号)CN11-3941/N　定价7.8元


天子傳奇










软件与光盘
軟體世界
雷峰塔
2月号
1999年
ISSN 1008-097X
02>
9 771008 097002
邮发代号：2-213 国外代号：M231 国内统一刊号：CN11-3941/N 定价7.8元